

重拳报道：PSP、NDS大量游戏情报影象公开！
VOL.22
掌机迷
POCKET GAMER
大抽奖70名！
NDS&GBASP等你来拿！
精彩光盘影像，猛料独家附录！
独家附送！
◆特别策划
游戏王编年史
十大GBA未发表游戏猜想
身怀绝技的冷板凳
◆极上攻略
赛尔达传说
不可思议的帽子
合金弹头 / 横行霸道ADVANCE

抽奖活动继续展开 十一月奖品更丰富

本月NDS就要发售了，我们在第一时间为广大读者奉上NDS的抽奖活动，以助幸运玩家能抢先体验到新主机的魅力。当然了，下月PSP也要面市，《掌机迷》又会给大家什么样的惊喜呢？在这里就不多透露，下一期《掌机迷》我们将会公布，千万不能错过哦！近期接连抽奖，分量也越来越重，《掌机迷》的奖品之多之重已经领中国游戏刊物之先，购买《掌机迷》就有绝大机会得到超值礼品。对于广大读者玩家来说，机会很多，奖品很多，第一时间购买《掌机迷》，第一时间寄出回函卡，已经成为了很多玩家生活中非常重要的事情。希望《掌机迷》能给更多人带来好运气。本期同时公开十月（下）的中奖名单，不要错过！

参加本期（11月下）幸运抽奖，您将有机会得到



参加办法：1、将《掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内（例：11月（下）的抽奖活动截止时间为11月30日），回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

十一月（上）中奖名单将在下期刊登，敬请留意！

大奖狂放

十月（下）大奖中奖名单

重奖始终是件非常有趣的事情，充满了不确定性，又充满了刺激性，就如人生。《掌机迷》给大家提供一试运气的机会，恭喜各位中奖的朋友，没有中奖的也不要气馁哦，买《掌机迷》，下期说不定就抱回NDS！

GBASP中奖者（共11名）

湖北武汉	周际	广东佛山	戴炜明	北京西城	王子豪
山东济南	解孟乐	广东湛江	郑颢宇	北京朝阳	付凯
浙江桐乡	韩晓斌	上海延长	沈晶	天津河东	王梓正
新疆	叶枫	上海武宁	缪磊		

钢之炼金术师黑项链中奖者（共20名）

苏州迎春	顾铮	安徽合肥	朱研天	河北保定	刘晨	陕西西安	李俊翰
江苏太仓	薛力铭	四川成都	肖俊文	江苏南京	孙天云	黑龙江	常远
浙江绍兴	杨立威	辽宁大连	何丰华	山东青岛	万菲	广东湛江	林立
河北保定	胡圣阳	上海闵行	杜菲	北京宣武	齐艺	上海徐汇	陈波
四川南充	张锦亮	广东兴宁	黄思伟	辽宁大连	李铭	北京石景山	韩嵩

火影忍者挂饰七件套中奖者（共14名）

重庆医大	欧杨	安徽繁昌	张航	辽宁锦州	潘稚勇	上海虹口	蒋琦
山东青岛	孙伟	江苏徐州	高澎	广东广州	王振华	广西梧州	罗传伟
河北石家庄	宋全超	江苏盐城	周杰	广东湛江	谭振华		
湖北武汉	程春	河南平顶山	杨沛霖	上海虹桥	谢俊		

叮当钱罐中奖者（共15名）

浙江杭州	宋骏	甘肃兰州	韩晓鹏	天津塘沽	高庆翔	厦门鼓浪屿	林典帆
吉林长春	赵迪	辽宁锦州	赵亮	上海普陀	林煌	江苏南通	周晨
湖南郴州	陈沛宁	广东湛江	林文强	福建福州	林秀子	华侨大学	付婷
北京西城	程伟男	广西桂林	林华华	北京朝阳	王政达		

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期还有！



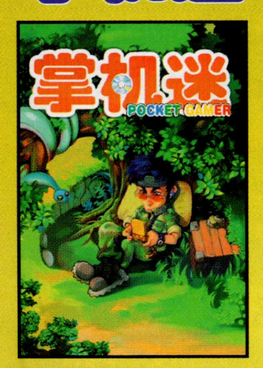




目录 POCKET GAMER VOL.22

CONTENTS

掌机迷



封面绘图 饿 龙



光盘图案 赛尔达传说

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

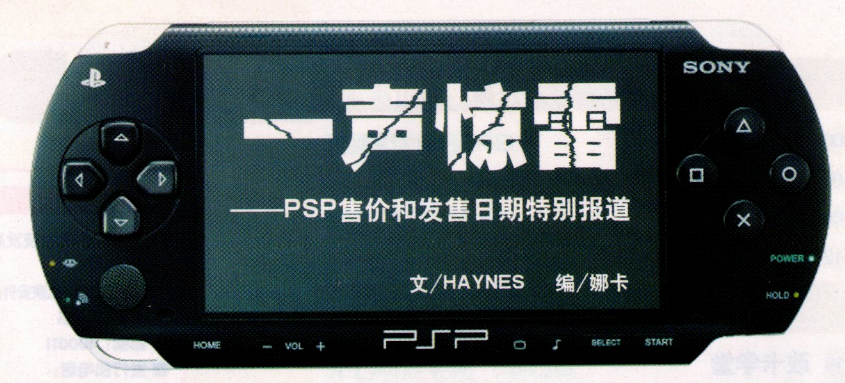
制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作
■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
■ 邮编：100011
■ 发行部电话：(010）64472177
■ 编辑部电话：(010）64472729
■ 电子邮件:pg@vgame.cn

合作

GBA BASE 4757.com
任天堂世界 newwise.com
口袋妖怪网 pmgba.com
掌机地带 chinagba.com
掌机之王 GBGBA.com



PSP的售价和发售日一直为玩家和业界广泛猜测，这也与NDS的发卖一起成为大家最为津津乐道的话题，而当这一切终于大白于天下之时，两大新世代掌机的竞争战况似乎达到业界前所未有的高度，而这一切也势必将永载游戏界的史册，无论双方的命运如何……

PSP 一、击破传言

10月27日，这个谁都未有预料到的时间，一个普通的星期二下午，SCE突然在其官方网站首先发表新闻稿公开PSP的发售日与及其价格，如同这突如其来的新闻稿一样，PSP的发售日和价格同样出乎大家意料。

首先击破传言的是发售日的问题。虽然索尼过去两部家用机PS以及PS2都以与“1234”这些数字有关连的日子推出主机，然而这次PSP却未有像大家预计的那样，在12月3日面世，而是在仅仅晚于NDS发卖的10天后，也就是12月12日(星期日)推出,完全击破了普遍猜测的不可能在年内发售的传言。



其次击破传言的是售价的问题，索尼宣布将会同时上市两种不同套装PSP，其中主机型号为PSP-1000的型号为标准装，内容包括一部主机连专用变压器和电池，售价为20790日元(含税)，兑换人民币为1600元左右。

另一种超值套装PSP-1000K，除了包含标准装内容，还有一张32M MOMERY STICK DUO(记忆卡)、连带线控的专用耳机、专用软件盒，以及一条PSP用挂绳，售价为26040日元(含税)，兑换人民币为2000元左右。

PSP的标准装相比NDS，售价仅仅高出400元人民币，对于这款高性能的次时代掌机来说，相当超值，也完全击破了售价将高达3000元人民币的传言。

再次击破传言的是饱受争议的电池使用时间问题，这个问题以及其他硬件规格也由索尼官方公布：

商品名称	PSP™「Playstation Portable」
主机颜色	黑色
外形尺寸	约170 x 23 x 74mm (宽×厚×高)
	(最大突起点含)
质量	约280g(电池含)
CPU	PSP CPU(1～333MHz)
内存	32MB
内藏DRAM	4MB
显示屏	4.3英寸 16：9宽银幕TFT液晶
	480x272解析度 1,677万色电池使用
	时：最大辉度 180/130/80 cd/m2电
	源使用时：最大辉度 200/180/130/80
音效	cd/m2
主要I/O	立体声扬声器内置
	IEEE802.11b标准 (Wi-Fi)USB2.0
	(mini-B)MOMERY STICK PRO
	DUOIrDA IR remote
主要端子	“MOMERY STICK DUO” 插口USB
	端子外部电源供 端子本体电源输入
	端子耳机/麦克风端子
按键	方向键：上下左右类比摇杆△、○、
	×、□按键 L、R按键 x1START、
	SELECT、HOMEx1POWER/HOLD调
	节键x1显示、音效、音量+/-键x1
	无线通讯LAN调节键(ON/OFF)
	x1OPEN键(UMD)x1

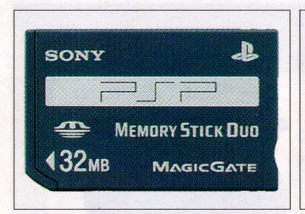
电源	内置可充电锂电池外接电源适配器
内置驱动器	只读专用"UMD"驱动器
对应媒体	PSP 游戏UMD 音乐(简称未定)UMD 影像(简称未定)
对应格式	影像：H.264 / AVC MP Level3
	音乐：ATRAC3plus、MP3
加密方式	暗号化方式：128bit AES著作权保护技术：MAGIC GATE
附属密码保护	区域、视听年龄制限
无线通信机能	Infrastructure模式局域网模式(最大16台同时连接)
电池时间	游戏：4-6小时　影像：4-5小时

根据上面的规格列表我们可以看到，除了大多数之前就已经确定的规格和机能，有一点是新公布也是特别令人关注的，那就是电池持续时间问题，索尼官方确认电池可玩游戏四至六个小时，而连续播放动画则达到四至五个小时，相比通常只有4小时的笔记本电脑使用时间，这部具备多媒体功能，内置光盘驱动器的掌机电池持续时间已经相当令人满意，击破了之前小道消息所称的只能使用2小时的传言，也使广大准备选购PSP的玩家吞下了一颗定心丸。

除了硬件规格外，索尼同时公布了各款周边及12月的首发游戏列表，我们一起来看看。

同时发卖周边

商品名	MOMERY STICK DUO记忆卡(如左下图)
型号	PSP-M32
建议零售价格	2800日元(含税价2940日元，约210元人民币)
规格	著作权保护技术"MAGIC GATE"
	搭载容量：最大32MB
	外形尺寸：约20x1.6x31mm(宽x厚x高)
	质量：约2g



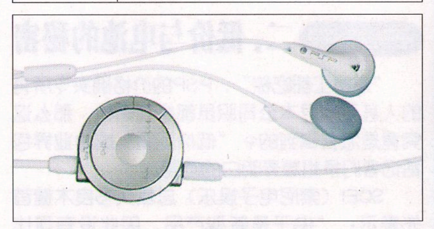


商品名	"PSP"专用电池(如右上图)
型号	PSP-110
建议零售价格	4800日元(含税价5040日元，约370元人民币)
规格	电压/容量：3.6V/1800mAh
	外形尺寸：约52x12.5x36mm(宽x厚x高)(最大突起点含)
	质量：约44g

商品名	"PSP"专用电源适配器
型号	PSP-100
建议零售价格	3500日元(含税价3675日元，约270元人民币)
规格	输入：100V - 240V 50/60Hz
	输出：5V / 2.0A
	外形尺寸：约76x22x46mm(宽x厚x高)



商品名	"PSP"专用软件盒及吊绳(如上图)
型号	PSP-170(B)
本体色	软件盒：黑色、吊绳：白色
建议零售价格	2000日元(含税价2940日元，约150元人民币)
规格	软件盒外形尺寸：约195x7.5x108mm(宽x厚x高)
	吊绳外形尺寸：约189x3.3x9mm(宽x厚x高)



商品名	"PSP"专用线控耳机
型号	PSP-140(W)
建议零售价格	2800日元(含税价2940日元，约210元人民币)
本体色	白色
规格	线控操作：播放·停止、FF、FR、音量+/-、Hold调节

12月发售软件

索尼公布的预定在12月发售的PSP游戏软件，共有21款之多，完全打消了众多玩家的顾虑，因为TGS上索尼公布的PSP游戏开发度普遍不高，不过看来这些游戏开发得都相当顺利。截稿前，21款游戏中只有部分游戏公布了发售日和售价。此外会发现当中有不少类型相似的作品，例如麻雀游戏就有三个，PUZ游戏更占了

四分之一。高尔夫与赛车亦各有两个，售价通常为5040日元，约370元人民币，基本和NDS卡带游戏持平。

厂商	游戏名称
BANDAI	LUMINES(PUZ)
BANDAI	英雄传说 白发魔女(RPG)
CAPCOM	恶魔战士历代记 浑沌之塔(FTG)
CYBER FRONT	KOLLON(PUZ)
ELECTRONIC ARTS	极品飞车 地下狂飙RIVALS(RAC)
ELECTRONIC ARTS	泰戈伍兹高尔夫职业巡回赛R(SPT)
FROM SOFTWARE	装甲核心 方程式前线(SLG)
HUDSON	炼狱/ACT/12月12日
KOEI	真三国无双/ACT/5540日元
KOEI	麻雀大会/TAB/12月12日
KONAMI	合金装备 迷幻剂/ETC/12月16日/5040日元
KONAMI	麻雀格斗俱乐部/TAB/12月12日
MARVELOUS	AI将棋(TAB)
MARVELOUS	AI麻雀(TAB)
MARVELOUS	AI围棋(TAB)
NAMCO	山脊赛车/RAC/12月12日/5040日元
NAMCO	拼字益智辞典/PUZ/12月16日
SCE	大众高尔夫PORTABLE/SPT/12月12日
SCE	随身玩伴/ETC/12月16日
SEGA	魔法气泡FEVER/PUZ/12月24日
TAITO	泡泡龙 POCKET(PUZ)

PSP 二、低价与电池的秘密

“连员工都吃惊”，PSP的价格确实令所有的人甚至索尼本公司职员都感到吃惊，那么这究竟是怎么做到的？“低价问题”成为业界包括记者们争相想弄明白的问题。

SCEI（索尼电子娱乐）总裁久多良木健首先表示：“由于是新型产品，因此没有可比性”，每当有人提起价格问题，久多良木健就会这样回答。在PSP新闻发布会上久多最频繁引用的是美国苹果电脑的“iPod”。他说“只能播放音乐的iPod都要卖4万日元”，以此强调除游戏之外还能用大屏幕欣赏音乐和电影的PSP的低价位。很明显，在索尼的PSP营销策略中，低价位将是PSP的最大卖点之一。



其次，久多还表示制定出让SONY社员都感觉到惊奇的超低价格的关键在于元件自产率高，具体来说就是



PSP使用的部件50％以上都是SONY内部生产的。除了内存，液晶屏幕和无线LAN用的芯片外，基本上的部件都是自产自销使得PSP的成本大幅度下降。

另外一直被索尼避而不谈的电池持续时间，此次终于和价格一样同时被久多提到了。久多表示游戏时间为4至6个小时，影像连续播放时间为4至5个小时。

至于在解释为何之前都未公布的原因时，久多表示是希望拿实测值来说明这一点。由于PSP是一款使用UMD光盘的多媒体掌机，并不像GBA



或者NDS一样只是使用卡带那么简单，主机电池的持续时间将会根据游戏的种类、视频的压缩率、是否使用无线通信而变化。比如，画面静止的谜题游戏等连续工作时间会加长，而类似赛车等大动态的游戏则会缩短。根据游戏的内

容，连续工作时间有时会低于4个小时，不过有消息称，在索尼PSP的游戏开发审查中，将会特别审查PSP在使用这款游戏时连续的工作时间，如果工作时间过短，这类游戏就将得不到批准。



如果有朋友在TGS试玩过PSP就会发现，长时间使用光盘媒体的PSP，其电池问题固然是个需要注意的方面，另外一点则主要是散热问题。随着半导体的细微化漏泄电流增加，会更加的消耗电力，这已成为半导体业界全体的话题，久多良木健对减少消耗电力有着以下的预见："对于消耗电力的减少，从软件方面着手，还有着很大的余地。如果是非携带型主机，只需要对应消耗电力进行热设计就行了。不过，掌机因为需要用手直接接触主机，长时间的话，就需要控制消耗电力，使得发热不会明显影响到手的感觉，也就是不会让手感到过热的感觉。在半导体方面，是维持90nm，控制消耗电力呢，还是向65nm转移呢，索尼还没作出最后决定。"



相比NDS可以使用6-10个小时的持续时间，PSP在电池问题上已经不存在致命伤。

据悉，索尼原本计划在2003年底发售PSP，但由于始终无法延长电池的持续使用时间，因此被迫推迟计划长达一年(PSP的开发设备于今年8月散发到日本的游戏开发商手中)，如果背光和电池技术没有好的解决方案的话，PSP的未来确实难说。技术问题是索尼最大的难关。不过索尼在这一年间确实实现了很多不可能。

另外，10月27日除了索尼公布的21款首发软件之外，SQUARE ENIX也同日公布了PSP专用动作RPG游戏《最终幻想7 危机核心》，虽然这款游戏预计06年初发售，但是这让我们感到索尼吸引大量软件商来为其开发更多更好的PSP游戏也并非难事。优秀的游戏软件是PSP立足的条件之一。在这一点上，业界同样有反对的声音，有人认为索尼最大的优势就在于善于吸引第三方软件厂商，善于给其优厚的条件，并扶持了不少中小游戏厂商。

PSP 三、逆流而上

从上面的内容我们可以看到，相比9月的任天堂的那场突袭战（详情请查阅第20期掌机迷），索尼这次的反击战异常漂亮。不仅接连击破多个传言，更鼓舞了大批准备购买PSP主机和游戏的玩家。

索尼的PSP销售目标是上市后第一星期销售20万台，之后每一个星期销售10万台。2004年内销售约50万台，2005年3月之前力争销售100万台。北美的PSP发售时期将在明年初。对于索尼PSP出货计划的回应是任天堂在10月22日官方网站统一宣布日本地区 NDS首日将有30万台主机出货，之后每周也将固定出货，预定年底以前出货100万台。而关于预约订购方面，



则是确定将于发售前一个月的11月3日起于全国零售店面开始接受预约。久多良木健还表示，PSP作为数字家电平台，也是一个相当不错的选择，但将面临很多的困难。

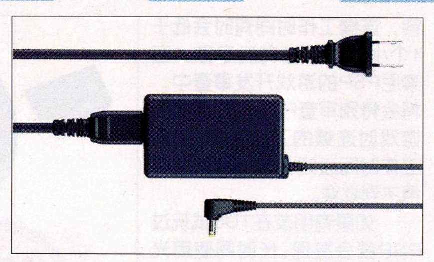
困难之一就是网络内容发送时的收费问题，索尼公布了与NTT DoCoMo的合作情况。下载追加内容以及购买网络游戏使用权时采用由NTT DoCoMo代收费用的业务模式。通过i模式手机获得游戏使用权，然后通过IrDA传输给PSP。PSP之所以在无线LAN以外还配备了IrDA接口，就是因为考虑到了与手机的配合。目前由于耗电量仍较大，因此配备无线LAN功能的手机只有极少一部分，而IrDA接口目前已经配备于绝大多数最新手机。

至于网络内容发送业务，还谈到了在美国等地与索尼已经开通的内容发送服务“Connect”



的配合事宜。久多良木首先表示“还为时尚早”，但通过该服务向PSP下载音乐和影像内容是可能的。据悉还会与索尼即将上市的带网络功能的液晶电视系统“Airboard”进行配合使用。Airboard能够通过家里的主机与互联网，在外出时收看家里接收的电视节目。暗示PSP有可能变成Airboard的终端设备。

据了解，最近在索尼内部涌起了活用PSP的技术，为其开发各种各样的用途的声音。久多良木健表示说，“PSP不仅仅是想实现便宜价格的成本模型，还想实际利用索尼内部很多的极好的技术。比如说加密技术，光盘技术，半导体技术，以及许许多多索尼所拥有的技术，在考虑集团全体的利益上，慢慢的回收半导体的投资”，这表明了索尼整体打算利用



PSP的各种机能的可能性极大。

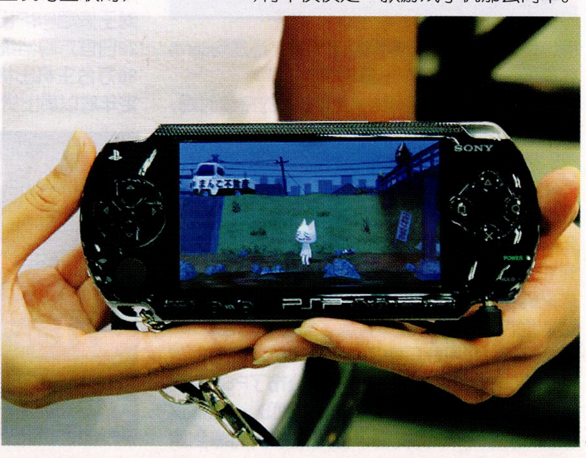


“到底怎么样进行利用还不太清楚，不过，目前想实际开发通过网络连接收看网络电影，以及家里接收的电视信号和其它影音信号的功能。”索尼宽带网公司，宽带系统公司LFX事业室室长前田悟表示道。

索尼的举动看出它潜藏已久的野心。索尼想的不单单是游戏本身。索尼正在想方设法把游戏同家电产品结合起来。PSP不但能玩游戏，还能利用其大容量碟片和视频播放系统更可以播放长达两小时的高质量电影，加上对Memory Stick的利用，PSP将成为联系索尼各个家电的平台。而索尼在存储模式上的更新将是另一个焦点。这就是索尼更深远的目的。

可以预见的是，索尼不单是想用光盘存储来统一游戏行业的存储方式，它还想用这种方式统一整个家用便携式电子设备。这是索尼一贯推行的模式，去影响行业来达到最终垄断的目的。

PSP，将不仅仅是一款游戏掌机那么简单。



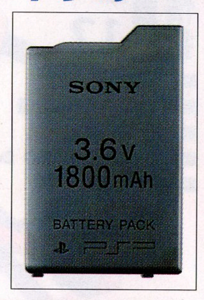

情报工房
QINGBAOGONGFANG



10月24日－11月7日　文字整理/窗外不归的云　责编/暗凌



PSP公布电池参数　游戏时间4－6个小时



日前SONY正式公布了PSP的硬件参数以及相关性能特点，而PSP游戏时间这一敏感问题也正式被SONY用“正常运行游戏时间为4－6小时，播放电影时间为4－5小时”给予了绝妙的回答，那些担心PSP游戏时间短的玩家终于可以放心了。作为一台使用光盘为媒介的掌上游戏机来说，能够达到6个小时的游戏时间，已经算是做得相当好了，而这是在将音量调节到最大值的一半，使用耳机，不使用无线LAN的条件下，将显示装置设置为电池驱动时最大亮度180cd/m2及最小亮度80cd/m2的状态下的实测值。这个时间将会根据游戏的种类、视频的压缩率、是否使用无线LAN而变化。根据游戏的内容，连续工作时间有时会低于4个小时，不过这类游戏尚未得到批准。这主要是为了散热问题。任天堂当初以PSP不能解决游戏时间作为矛头攻击SONY，看来现在是不行了。



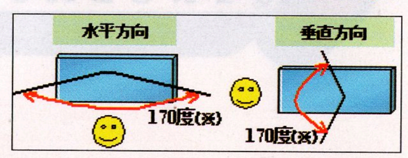
久多良木健透露PSP低价秘密

日前，久多良木健在PSP记者发布会上向记者介绍了PSP低价上市的秘密。PSP的“连员工都吃惊”（久多良木健称）的价格，含税为20790日元（约合人民币1500元左右）。在发布会上，记者的提问集中到了价格上。“由于是新型产品，因此没有可比性”，每当有人提起价格问题，久多良木就会这样回答。会上被频繁引用的是美国苹果电脑的“iPod”，他说“只能播放音乐的iPod都在4万日元”，以此强调除游戏之外还能用大屏幕欣赏音乐和电影的PSP的低价位。那么，PSP的价格为何竟定为19800日元呢？久多良木说关键是元件自产率高。据此人表示，PSP的元件自产率“近50%”。从其他公司采购大多数元件的第一代“PS”就不用说了，即使与通过包括“Emotion Engine”在内的核心芯片提高了自产率的“PS2”（自产率为40%）相比，也更高一些。他解释说，此次也是通过在公司内部采购包括关键的微控制器在内的大多元件，降低了元件成本。外购的主要元件是内存、液晶面板、无线LAN芯片等。而久多良木健也表示控制价格的目的是在游戏机上市时力争实现“立竿见影”的效果。销售目标是上市后第一星期销售20万台，之后每一个星期销售10万台。2004年内销售约50万台，2004年度结束(到2005年3月)力争销售100万台。





SONY与SHARP合作　PSP采用ASV高画质液晶面板



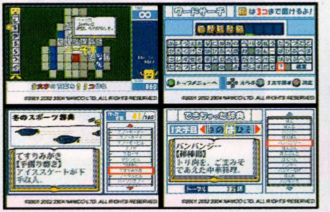
在10月27日的PSP新闻发布会上，SCE社长久多良木健公布了PSP的液晶屏幕将采用SHARP公司的ASV高画质广角液晶面板。据介绍，在E3展上，展示的PSP原型机只是一般的TFT液晶面板，存在可视角度狭窄的问题，SCE当时就已决定要提升液晶显示的品质，并于E3展后立刻将PSP的液晶面板替换为SHARP公司所生产的ASV广视角液晶面板。SHARP公司一向以液晶面板技术闻名，所生产的液晶面板以及各种液晶显示器产品都有着相当高的评价，本次运用于PSP上的ASV（Advanced Super View）液晶面板，是一种透过改变液晶分子排列方式，来提升液晶屏幕可视角度与对比的技术，可以达成上下左右170度的广视角，以及350:1的高对比，25ms的反应速度，主要用于高画质液晶电视产品上。由于PSP强调画质的游戏画面处理与影片播放能力，液晶屏幕的品质直接关系到最终显示的画质，故本次SCE决定采用SHARP的ASV液晶面板，来强调 PSP 优越的画质。

对女玩家的口胃迎合的太少，多刊些女性玩家感兴趣的文章AND攻略（因为我GF也开始看PG了）。万力，19，男，322100，浙江省东阳市环城北路东50号朝辉理1班，兴趣：打街头篮球、玩掌机、上网、看书、音乐　雪人：好说好说，目前筹划中！



PSP发售在即　部分游戏落实发布日期

PSP在TGS2004上展出时许多玩家都注意到一点，那就是其游戏开发度普遍很低，许多游戏都只有50%甚至更低的开发度。这不禁让众多FANS担心不已，但是随着PSP发售日期的公布，日前部分厂商也公布了相关游戏的发售日期，看来SONY这次是不会玩跳票一类的把戏了。



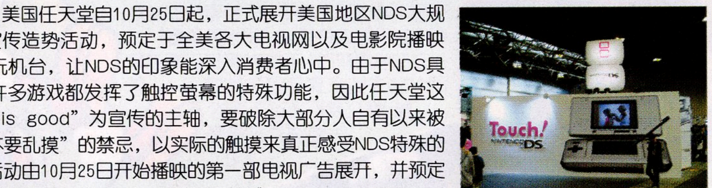
—— PSP游戏发售表 ——

日期	游戏	厂商
12月12日	麻雀格斗俱乐部	KONAMI
12月12日	炼狱THE TOWER OF PURGATORY	HUDSON
12月12日	RIDGE RACER	NAMCO
12月16日	METAL GEAR ACID	KONAMI
12月16日	说话方块	NAMCO
12月24日	Puyo Puyo Fever	SEGA



任天堂于美国展开NDS大规模宣传造势活动

美国任天堂自10月25日起，正式展开美国地区NDS大规模宣传造势活动，预定于全美各大电视网以及电影院播映广告，并广设试玩机台，让NDS的印象能深入消费者心中。由于NDS具备触控屏幕，且许多游戏都发挥了触控萤幕的特殊功能，因此任天堂这次以“Touching is good”为宣传的主轴，要破除大部分人自有以来被父母长辈教导“不要乱摸”的禁忌，以实际的触摸来真正感受NDS特殊的游戏魅力。宣传活动由10月25日开始播映的第一部电视广告展开，并预定于11月11日起于全美Wallmart、玩具反斗城、Circuit City、AMESTOP、Game Crazy、EBgames等各大销售点设置NDS试玩机台，11月21日NDS正式上市后并将追加3部广告，12月更预定全美超过5000家戏院播映NDS宣传广告，整体宣传造势的规模为任天堂历年之最。除了美国以外，任天堂于日本地区也请到R&B天后宇多田光代言，拍摄一系列广告影片，广告拍摄的过程中并未事先进行排练，而是让宇多田光真实呈现首次接触NDS游玩的实际反应，展现NDS不论任何玩家都能轻松上手并乐在其中的特质，有兴趣的玩家不妨参考官方宣传网站的一系列介绍。







任天堂预定NDS在日本年底前将出货100万台

日本任天堂正式对外公布将于12月2日在日本地区NDS发售当天，出货30万台主机，预定今年年底以前出货100万台。由于接获许多询问关于日本地区NDS出货数量与预约订购等相关问题，故任天堂于官方网站统一宣布日本地区NDS的出货计划，确认首日将有30万台主机出货，之后每周也将固定出货，预定年底以前出货100万台。而关于预约订购方面，则是确定将于发售前一个月的11月3日起于全国零售店面开始接受预约。任天堂于5月时原本预计NDS将于本会计年度（2005年3月以前）前全球出货350万台，后来调高为400万台，可见任天堂对于此次NDS的出击抱持着相当的信心，而日本方面包括零售店面与任天堂所接获的许多关于出货量与预约开始时间的询问，多少也透露出许多消费者想要第一时间购入NDS，担心会缺货的心声。

NDS大受欢迎　首发已预定售罄

NDS果然没有让众人失望，日前GameStop网站不得不中止NDS的预定活动。因为热情的玩家们的预定已经大大超出了了他们所能得到的NDS主机数量。而GameStop不想出现玩家预定了但到时候买不到主机的尴尬情况。GameStop网站宣称：“我们不得不停止NDS的预定活动，因为我们已经完成了我们的预定目标。”这个情况可能是对即将发售的NDS一个极好的预兆。NDS在欧美的确还是相当受关注的。同样在日本，玩家对NDS的热情也极为高涨。而NDS最早将在11月21日发售。到那个时候可能有将掀起玩家排队的热潮了吧。

ヨッシーの万有引力

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

耀西的万有引力

GBA	NINTENDO	ACT
	2004.12.09	4800日元

责编/娜卡

完成难题一步步推进的动作游戏！

耀西为了拯救小岛而在画书中展开奇特冒险。依照精灵的指引解开一个又一个难题，冒险不断深入！



耀西的万有引力充满新感觉的画面再度公布！

倾斜使用GBA解开游戏中各种机关的新系统！

获得颠倒世界能力的主人公 **耀西**

本作标题中的"万有引力"几个字很是吸引人，其中究竟隐藏着怎样的秘密呢？原来，耀西从精灵那里获得了一种奇特的能力，利用这种能力它可以"将世界倾倒"。而在实际操作时，玩家的确可以通过倾斜GBA主机来实现这独特的功能！就让我们通过下面的一组图片来感受一下吧！

キミに すっごいす～っごい ちからを あげちゃうヨ～！！

うん、そうダそうダ～。そのちからは そうやって つかえばいいのダァ～。

↑被撞到以后，会飞到什么地方去呢？

赐予耀西奇特能力的 **神秘精灵**

如果把我们手中的GBA向右倾斜会发生怎样的事情呢……

↑向右倾斜GBA屏幕，里面的球体竟然真的会向那边滚动！

在游戏的过程中不要忘记收集金币！

这里是雪的世界。其中还有一个巨大的滑道。左右来回转动GBA，耀西就会在这里来回荡悠，越来越高……最终能够取得高处的钱币！

↓向右倾斜屏幕，耀西就会相应地向这边滑动。

↑这里有一个大斜坡，耀西能够在这里来回滑动。

←当摇摆到最高点时就跳起来吧！下面的斜坡已在视线之外。

就是现在！在最高点！

↑漂亮地完成跳跃，能够看到着陆点，是不是踏实了不少？

展开卷成一团的地毯！

这里是草原世界，出现在这里的一个机关是画面中能看到的卷成一团的地毯。向特定方向旋转GBA就可以将其展开，耀西就可以到达以往所去不了的地方了。向反方向旋转的话，还可以使地毯再卷起来，合理使用，还可以巧妙地消灭敌人！

↓注意耀西右边这个卷起来的毯子。



→向右转动展开地毯。

→毯子展开了，耀西可以通过了。

←向左转动就可以收起毯子。

←如果这时毯子上正好有敌人的话……

危害画本世界的罪魁祸首！

在以往的报道中我们已经知道，耀西进行冒险的舞台是书之大精灵。那么是谁给这里带来危害的呢？原来罪魁祸首就是它——库巴！如果能够将库巴最终封印的话，耀西就可以让画书中的小岛恢复正常！战斗吧！



使用变身技能通过关卡

除了倾倒世界的神秘力量以外，耀西还拥有能够变身的能力。在各个画面或场景中，根据不同需要，耀西可以变换成各种物品，这样就可以巧妙地通过各种机关。灵活地使用这两种能力，控制耀西展开不一样的大冒险吧！

←耀西变成了气球，可以在空中飞舞！

↑变成气球后就能够轻松获得高处的金币，真是不想下来啊。

→向右倾斜屏幕，慢慢向右移动。

晃晃悠悠地前进！

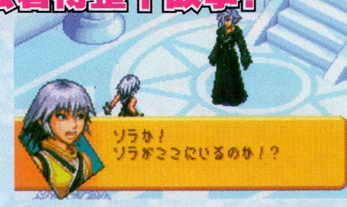
出现了一大群"傻鸟"！

↑仰望天空，一片祥和的景象。

→就在这时，飞来了一大群的鸟，过去看看！

通关后的乐趣！用利库的眼光去看待整个故事！

已经得到确切的消息，在通关后就可以使用利库这个人物，去感受故事的另外一面了！这被称作“REVERSE/REBIERTH”。在这个模式中，玩家就可以了解，在索拉等人冒险的时候，利库有着怎样的经历。另外，不知道利库的冒险是否与“王国之心2”有着怎样的联系呢？相信我们一定能在这个模式中找到答案！



↑听到索拉突然将至的消息利库感到十分惊讶。

→2人在王国之心中基本没有一同行动的经历。





↑原本是好朋友的2人再次对立？



→利库的心中似乎仍有黑暗存在，这究竟是怎么回事？



←与索拉一样，利库升级后各种能力也会提高。

→利库有着索拉所没有的独特体验。

与主线游戏略有不同的战斗系统！

使用利库进行游戏的时候，战斗系统会有所不同。从图片来看，在卡片使用方面似乎与以往是一样的。那么具体的区别究竟出现在哪些地方呢？



主线之外的番外篇！新角色情报公开！

王国之心 记忆之链



DISNEY与FF人物共同出演的RPG！

在本作中，包括唐老鸭、克劳德在内的众多来自DISNEY及FF系列作品的人物都将登场。故事继前作之后再次展开。



本作即将发售，最后让我们来看看有关神秘黑衣集团的秘密以及游戏通关后的隐藏要素吧！



SQUARE ENIX	A·RPG
2004.11.11	6279日元

来自黑衣集团的2名新角色！

作为与索拉为敌的黑衣集团又有新成员登场！他们是杰克西昂和莱克赛乌斯。后者属于具有压迫力类型，而前一位则更善于冷静思考运筹计策。这2人的加入使得黑衣集团的人数一共达到6名。但是他们的领导者究竟是谁呢？由于黑衣集团的出现剧情会有怎样的变化？主角和他们有着怎样的关系呢？

沉着优雅的男子 杰克西昂



←杰克西昂所提到的“他”究竟指的是什么人？难道他们的目标就是索拉？




←阿克塞尔火焰特技。

傲慢自信的 莱克赛乌斯



→从他的话可以听得出，他对自己充满了信心。看上去应该是一个注重实力的力量型角色！

神秘角色终于现身！

与索拉一起长大的娜蜜蕾终于出现，然而她似乎被囚禁在黑衣集团手中。索拉将会怎样营救娜蜜蕾？



↑不知能否再与索拉相遇，心中充满了无尽感伤。



↑利库了解她心中悲伤的原因么？



↑那位所谓的勇者到底指的是谁？

卡片check! 与战斗及技能相关的2张卡片

游戏中卡片的用途相当丰富，除了战斗外，还可以在移动时使用。这里就来介绍一下具体用法。

能发挥各种效果的 地图卡片

使用不同的卡片开启同一间房间，里面出现的敌人数量将有所不同。



←房间中的敌人很多。

使用卡片的情况下……





↑系统对于卡片作用有细致的说明。



↑房间中的敌人比较少。

有助于战斗的 机关卡片

在BOSS战中合理使用这种卡片能够有助于战局发展。满足了一定的条件后就能出现这样的卡片。

和BOSS的战斗中……



在屋子里出现了桌子



编/娜卡

洛克人EXE5 布鲁斯之队

洛克人EXE系列已经准备出第5作，这次的EXE系列从副标题看似乎十分注重团队合作！猜测这作会在保留原有的特色基础上,更强调团队的重要性。而且又同时发售2个版本的游戏，似乎这游戏有模仿口袋妖怪的嫌疑哦！这次主要介绍先发售的“布鲁斯之队”主要登场人物,除了这些人物外,“卡耐鲁之队”还会出现新的人物！

GBA	
CAPCOM	A·RPG
2004.12.09	4990日元



ROCKMAN × BLUES

BLUES CHAOS

强调组队要素的动作RPG

EXE5的最大特色就在于组队战斗。继本作之后，还将发售同一作的另一版本：“卡耐鲁之队”的版本。



↑系统基本与前作一样。

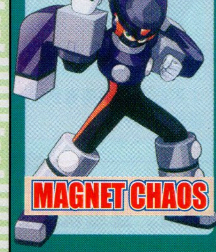


ROCKMAN × NAPALMMAN

NAPALM CHAOS

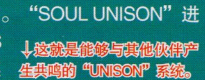
成功与失败就在毫厘之间！全新系统“UNISON”

所谓“SOUL UNISON”,具体指的是在战斗中洛克人可以与周围其他的伙伴产生共鸣,从而能够使用它们身上所具有的特殊能力。“SOUL UNISON”进化后的形态就是“CHAOS UNISON”，借助这个系统,玩家将能够驱使黑暗芯片所蕴藏的能力。然而这一系统也是一把双刃剑，虽然使用成功够能够提升攻击力,但如果失败的话将会使自己造成一定的伤害。



ROCKMAN × MAGNETMAN

MAGNET CHAOS



↓这就是能够与其他伙伴产生共鸣的“UNISON”系统。







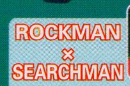
↓使用失败的话，就会受到DARK SOUL的攻击。



↑在满足一定的条件之后，就可以发动“UNISON”系统，与同伴产生共鸣。

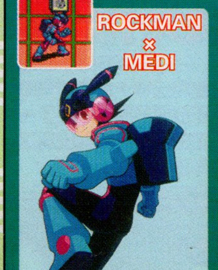
ROCKMAN × GYROMAN







GYRO CHAOS



ROCKMAN × MEDI

MEDI CHAOS

成功的话可以增强力量



↑使用成功的话，就可以无条件使用强力技能。

但是,失败的话……



ROCKMAN × SEARCHMAN

SEARCH CHAOS

编/娜卡

特别为初学者设计，能够轻松上手的游戏模式及系统



本作是一款根据原著动画改编的充满战斗要素的动作游戏。首先我们来了解一下特别考虑到初学者而设计的简单的游戏系统及丰富的游戏模式。游戏中，玩家只需要通过非常简单的操作就可以发动华丽的必杀技，熟悉原作的玩家一定能够感到非常的亲切！

GBA	BANDAI	FTG
	2004.11.25	5040日元



↑可以选择AUTOMATIC的自动操作模式。





↑游戏模式非常丰富，其中还有训练模式哦！



↑不必非要通过高难度游戏模式也可以获得其他机体，方法就是用手中的点数去购买。

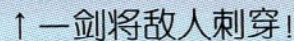
各个机体都有自己独特的必杀技！

在本作中登场的所有机体除了普通攻击招式以外，还都有各自独特的充满个性的必杀技！下面，让我们通过图片率先感受IMPULSE和STRIKE那极具魄力的战斗吧！



←用光束武器攻击上空的敌人。







↑一剑将敌人刺穿！



GBA	BANDAI	RPG
	2004.11.25	5040日元

集中了72个式神的战斗RPG

本游戏改编自同名动漫作品。游戏中，玩家将要扮演的是拥有能够操作神机力量的少年，为收集全部72个式神而展开冒险。本作中除了收录了出现在动漫中的众多角色以外，还具有独特的原创剧情，玩家一定不要错过！游戏中的结印画面是中国古代的八卦图形。

结印战斗！3对3的式神对决！

游戏的战斗系统再现了原作中的结印。玩家要利用十字键亲自画出各种印记的形状，对参战的式神下达各种命令。另外要注意的一点就是，结印的速度越快，式神的攻击力就会越高！



↑出现结印画面，依照指示画出相应形状！



←选择攻击或防御的指令。

←结印结束之后式神就会发动攻击！



↑这就是身为斗神士的主人公，与他一同作战的是白虎式神。



↑游戏的地图画面。其中包括了村镇在内的许多丰富场景。



↑式神的状态画面。随着战斗的不断进行，它们的各项数值也会发生变化。



↑依照各个式神能力的不同，选择自己中意的参加战斗！

发卖TOP 10
POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间：2004年10月11日～2004年10月26日

责编/雪人



排名	变化	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
1	→1	口袋妖怪　绿宝石	NINTENDO	RPG	2004年9月16日	4800日元	22万5606本	101万6133本
2	→2	FCmini　超级马里奥兄弟2	NINTENDO	ACT	2004年8月10日	2000日元	3万6105本	24万2496本
3	↑1	超级马里奥弹珠台	NINTENDO	ACT	2004年8月26日	4800日元	1万2372本	7万0736本
4	↑2	传说中的斯塔菲3	NINTENDO	ACT	2004年8月5日	4800日元	1万1863本	15万8025本
5	↑4	星之卡比　镜之大迷宫	NINTENDO	ACT	2004年4月15日	4800日元	1万0480本	51万6591本
6	↑1	口袋妖怪·火红叶绿	NINTENDO	RPG	2004年1月29日	5040日元	9630本	230万4334本
7	↓2	FCmini　林克的冒险	NINTENDO	ACT	2004年8月10日	2000日元	9373本	10万6705本
8	↓1	守护英雄	TREASURE	ACT	2004年09月15日	4800日元	8915本	8915本
9	圈外	召唤之夜　铸剑物语2	BANPRESTO	RPG	2004年8月20日	6090日元	7372本	8万4735本
10	↓2	最终幻想1＋2A	SQUARE · ENIX	RPG	2004年7月29日	6090日元	7249本	26万5342本

口袋妖怪，称王掌机。自从发售以来，本作销量持续走高，轻松突破百万大关，看来这的确是任氏的镇山法宝，相信它还会在榜上停留更多的时间。

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

我欲乘风归去，又恐惊琼楼玉宇，高处无《PG》……但愿《迷》长久，千里共婵娟。

任越，15，男，300131，天津市江桥区三号路天骄公寓10号楼1门402，兴趣：看PG、GBA、PS2、足球

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

统计截止时间:2004年11月11日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年11月11日	王国之心 记忆之链	SQUARE・ENIX	A・RPG
2004年11月18日	合金弹头ADVANCE	SNKPLAYMOR	STG
2004年11月18日	学园艾利斯–心跳★不可思议的体验–	KIDS-STATION	AVG
2004年11月18日	龙珠 ADVANCE ADVANTURE	BANPRESTO	RPG
2004年11月19日	海底总动员・尼莫–新的冒险–	YUKES	AVG
2004年11月25日	Riviera–约束之地利比埃拉–	STING	RPG
2004年11月	摇摆大金刚	任天堂	ACT
2004年秋	飞龙之拳1・2・PLUS	CULTUREBRAIN	ACT
2004年12月2日	西纳蒙 梦之大冒险	IMAGINEER	RPG
2004年12月2日	口袋力量棒球7(暂定)	KONAMI	SPG
2004年12月2日	超人特攻队	D3PUBLISHER	ACT
2004年12月9日	洛克人EXE5 布鲁斯之队	CAPCOM	RPG
2004年12月9日	库洛洛军曹 对决!库洛洛卡丁车	SUNRISE	RAC
2004年12月9日	小龙SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	ACT
2004年12月9日	古惑狼 ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	RAC
2004年12月9日	阴阳大战记 零式	BANDAI	RPG
2004年12月9日	耀西的万有引力	任天堂	ACT
2004年12月16日	GET RIDE!出击!BATTLE PARTY	KONAMI	ACT
2004年12月22日	金色的卡修!!友情的电击2	BANPRESTO	RPG
2004年12月	DUEL MASTERS3	ATLUS	TAB
2004年12月	真型 MEDAROT カブトVERSION	IMAGINEER	SLG
2004年12月	真型 MEDAROT カワガタVERSION	IMAGINEER	SLG
2004年12月	大盗伍佑卫门杰作选!雪姬与马基奈斯	KONAMI	ACT
2004年12月	幻星神JUSTIRISERS 装着!地球的战士们(暂定)	KONAMI	SLG
2004年12月	KISS×KISS星铃学园	BANDAI	SLG
2004年12月	PRETTY CURE 梦之园大迷宫	BANDAI	SLG
2004年冬	模拟人生 THE URBZ	EA	RPG
2004年冬	机动战士高达SEED DESTINY(暂定)	BANDAI	ACT
2004年冬	忘却的旋律 麦洛斯的战士	BANDAI	ACT
发售日未定	自制机器人GBA(暂定)	任天堂	SLG
发售日未定	MOTHER3(暂定)	任天堂	RPG
发售日未定	加油!躲避球FIGHTERS(暂定)	BANDAI	ACT
发售日未定	冒险王	BANDAI	ACT
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	MIDWAY	FTG
发售日未定	侦探神宫寺三郎 白影少女	MMV	AVG
发售日未定	马里奥网球	任天堂	SPG
发售日未定	马里奥派对ADVANCE	任天堂	ETC
发售日未定	口袋战士ⅡX	CAPCOM	PUZ

GF说她不想玩角色会死的游戏(汗),那该给她玩啥呢?思考中……闫裔,18,男,150080,黑龙江省哈尔滨师大附中高二10班,兴趣:SP、魔兽3　　雪人:那就俄罗斯方块吧!



仙人指路

■文／严俊
编／娜卡

栏目图片由徐少华友情绘制

1 行情点评

不知是神游公司“公关工作”做得到位还是水货商供货出现了问题，总之截止到本月8号批发商方面日版及美版SP已经断货很久了。虽然暂时还没有达到彻底清除水货的目的，市场上仍有港版机在流通，不过价格方面则是令神游公司比较放心的。水货因为缺货造成批价居高不下，截稿前港版SP的零售价是在670左右。大家都知道虽然行货是开放价格，但一般定价是688元。以后水货是否会和之前预期的那样再降价暂且不提，**就现在来说水货与行货的差价已经缩小到了几乎可以不到10元。**说句老实话，其实水货和行货的批价是一样的。这对玩家和国内电玩市场来说都是一个好兆头。但前段时间大多数玩家还面临着无处购买行货主机的窘境，毕竟行货要在推广初期就覆盖到各个城市实在是有点难度。那些不愿意邮购只相信自己的玩家，最后还是被迫找当地信誉优良的店家买了水货，这不得不说是个比较令人遗憾的现象。当然，阿俊是理解神游公司的行销方针的。之所以现在才把货发到批发商的手里，自然还是对国内JS们的作风有所顾及。上期阿俊就说过了，如果行货和水货同时放在普通的店头，很难说商家们能不能完全履行行货的售后服务及维护神游公司的形象。另外就是价格也很难得到良性调控，你想想看，商家为了竞争什么价开不出来，现在不就有人650元叫卖行货机么。如果今后市场上出现更低的价格，神游公司如何维护绝大多数经销商的利益？在这里阿俊提醒大家一定要到官方指定的经销商处购买行货，否则造成什么麻烦可就不好了。要把行货推广到全国各地，直接给批发商供货是唯一的捷径。行货之所以现在才到批发商那里，神游公司显然是权衡良久了吧。另外，中国龙限定SP也将要上市咯。色调以紫禁红和玛瑙黑相结合，配以机身上绘制的龙之图腾，整台机器给人感觉相当的有气势，非常的豪华。

在这儿告诉大家一个令人绝望的消息，那台黄金铭牌限定版SP已经名花有主了，而且还和阿俊有点关系哦：一个在阿俊老家南昌的航院就读的上海籍学生。不过就在大家都嫉妒得抓狂的时候，此人竟然第一时间在网上叫卖这台还没有收到的SP，实在令人大跌眼镜啊。阿俊试着与他联系了一下，应该是真的要卖。我就想不通了，如此珍贵的东西也舍得转手他人，不可思议！这段时间翻新SP的行情已经比较稳定了，根据进货渠道不同零售价是在550到600之间。其实要说起来，现在翻新机和全新机的价格也很接近了。但如果是在批发商那里拿货的话光批价都超过了550，若是商家从顾客手上收购二手机再自己换壳价格就要低一些。不过这方面商家之间的竞争也是很惨烈的，一般你争我夺下来也不见得就能收到划算的机器。很久没聊到GBA了，大家没把他老人家给忘了吧。**前段时间有很多玩家问到市场上到底还有没有全新的GBA，其实是有的。**虽然GBA已经宣布停产了，但任天堂还是接受预定生产的。只不过因为官方并没有给GBA降价，所以嘛，全新GBA的批价一直都没有怎么降过。商家们不愿进货，所以大家都误以为全新GBA已经没有了。另外，前段时间批发商手上倒是曾经有一批比较便宜的小神游GBA，但很快就被拿断了。这批货的价格甚至比官方的批价还要便宜10到20元，这当然不是从正规渠道引进的，而是某些清盘不做的经销商

天哪，上期我买的《PG》故意印刷错误，SP中奖名单中没有我！！于新泉，18，男，261100，山东省潍专寒亭一中2002级8班，兴趣：CS、掌机GAME、有时听一下朋克摇滚　雪人：——！这是不可能的！

把货低价抛给了批发商。现在翻新GBA的价格稳定在400元以下，仍旧是一部分穷苦玩家的唯一选择，行货再好也没法子呀。当然了，我们不能指望一天实现社会主义，只要是朝着正确的方向前进就好。对国内市场的现状多一些理解，对行货多一些支持吧。不过话说回来，我们的玩家还是不错的。前段时间某玩家就在网上发起了行货DS请愿投票活动，网页制作的相当精美哦，初看还以为是官网呢。不过嘛，从调查的结果来看，大家的期望有些过高了。首先的，希望在春节前就引进行货DS，而汉化软件的希望价格竟然是68元。这虽然是有些脱离现实了，但也总算是大家的心愿吧。

2 走势预测

这次索尼又把绣球踢还给了任天堂。业界在对索尼报以惊喜的同时，又把期待的目光投向了任天堂。现在全世界的玩家和第三方软件商都在盯着任天堂，疑问只有一个：NDS会在11月21日来临之前调整定价吗？如果调，调多少大家才能满意呢？原本税后15000日元这个价钱已经比较合理了，但现在“高端掌机”PSP出呼意料的开出低价，这对NDS来说已经构成巨大的威胁。如果是放在以前的山内时代，大家是不用考虑NDS调价这档子事的。但现在任天堂已经今非昔比，行事也已经灵活了许多，宫本大叔的公关工作不也一直干得不错么，所以这次针对PSP有所动作的确还是有可能的。前段时间就是PSP价格公布不久，任天堂就放出消息说NDS首发将投放30万台主机，以年内出货100万台为目标。言下之意无非是质疑索尼无法在PSP发售时提供足够的货源，也就是说PSP是一台准备不足就仓促上市的主机吧。如果NDS价格会调整，阿俊以为比较有可能是定在当时SP那个档次上，12500日元也应该是底线了，再低的话就会影响到SP的销售，那样只会得不偿失。虽然大家都在盼望着NDS降价，但降价对任天堂来说并非是好事。经济上遭受损失是首先的，但并是最重要的，关键是历史上还没有一台主机是还没发售就先降价的。如果降价的话，从某种层面上来说就是未战先降。玩家回过头来会觉得任天堂对自己的产品没有信心，变相承认NDS不如PSP优秀。所以这次就算要行动也不能太明目张胆，必须要有艺术性，不然反而会产生副作用，就还不如坚持价格不变了。所以阿俊认为有必要在主机发售时玩一玩促销手段，之前不是公布了银河战士同捆版的主机么，促销期间推出个什么让利特惠活动，价格定低一些，相当于游戏半卖半送。名义上又好听，主机和游戏也都卖出去了，关键是在12月12日来临之前给那些这里盯着NDS那里又想着PSP的“中间人”当头一棒。**尽快把墙头草抢过来，在短时期内造成带动型购买风气。**要知道头一批能有多少人购买是非常重要的，我们都知道人购物都有一定的盲从性，如果到时候看到街头的人都在把玩NDS，或是身边的朋友大力推荐，就会忍不住冲进卖店抢它一台。相反的，如果身边的朋友迟迟没有购买也在犹豫当中的话就不好办了，可能会达成等PSP出来再做决定的共识。这里并不是说NDS和PSP放到一起就没有竞争力，而是能否利用先发的优势占得先机快人一步的问题了。

就PSP电池只能维持游戏4-6小时来说，与掌机之父横井军平的掌机就是便携之理念是相背弛的。按照IT界的常理，官方公布的机能数据能够完全兑现已经是天大的新闻了，一般来说只会有所缩水，超过就更是不可能的事了。按照目前的数据来分析，6小时游戏时间可能是玩不需要频繁读盘的RPG类游戏，夸张的说是在关闭一切能关闭的PSP机能的情况下，甚至就是把机器放那不动。当年SP官方报的是10小时，但实际操作起来能达到这个时间的游戏也并不多。**如果在电力这个环节不能令人满意的话，PSP是可能要步GG后尘的。**要说起来GG和PSP倒有几分相似之处，都拥有明显超出对手的豪华机能，但均在续航能力上有着先天的不足。不过GG是不能和PSP比的，当年的SEGA从来都没有成功过，GG的第三方软件支持又非常之少，只有SEGA本社的一干作品支撑，加上机体偏大电力不足，早早的就败下了阵来。不过话说回来，当年GG的竞争对手还只是GB而已，也就是说机能上的优势比现在PSP对NDS还要明显的多了。我们假设一下，如果这次PSP步了GG的后尘以失败告终。单硬件上，首先无论整场战役的胜负，卖一台就亏一台，而且不比现在微软推广XB亏的少。再如果不能拿出一两款类似口袋妖怪级别的原创吸金大作往回扣钱，索尼这次就彻底亏到姥姥家了。这么一个大手笔如果失败的话，索尼不死都得刮了半条命去。毕竟不是微软啊，钱多到没处花，就算是这次的对手任天堂都比他有钱不是么。要知道现在的索尼已经不比10年前了，时今赢利的大块头都出自游戏部门，而其他部门有的已经连年亏损，但又不能完全丢弃，所以还都得靠着游戏这一块补洞眼呢。如果游戏部门再意外失手的话，到时候靠什么救济？看来久多良木健是抱着必死的决心来的，不成功便成仁，不是你死就是我亡，干脆直接来个了断。败了我也好死了这条心，回头继续坐我的家用机老大的宝座。成了，你任天堂也就别再生产什么游戏机了，老老实实和SEGA那样转职作游戏，那才是你的正道，或许到时候我还能给你点优惠政策。

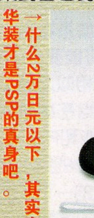
资料方面，因为看时两页总是粘在一起，不精致，希望加以改正。金天宇，13，男，110042，辽宁省沈阳市大东区中学堂路鸿基园A1座1-6-1，兴趣：看《掌机迷》打游戏　　雪人：收到，今后一定注意。

3 焦点话题

恐怕谁也没有想到索尼真的会给PSP定价19800日元。阿俊前几期曾经提到，如果索尼下定决心把PSP压在2万日元以内，这次老任就危险了。索尼之前面对NDS的强大攻势，甚至是在极为不利的局面下，也只是反复重申会在主机发售前一个月再彻底公开价格及机能等最终数据，这和1994年PS发售时是一样的战略。突然一下子就把玩家的目光聚集到自己身上，实在是佩服索尼高超的营销艺术啊。这次恐怕几乎所有的任迷都是两种心情瞬间转换，先是惊喜，后是忧虑。惊的是意想不到的PSP定价居然诞生了，忧的是怕自己支持的主机将会陷入泥潭。站在客观的角度上说，这次索尼的开价并非大家想象的那么厚道。首先19800日元这个价格是税前的，而人家任天堂给出NDS的15000日元则是税后报价。PSP税后的话应该是20790日元，实际这就已经超过2万大关了。**19800日元只不过是索尼的一个幌子，听着让人舒服点罢了。**再有，UMD光盘自身是不可能实现存储功能的，也就是说和以往的家用光盘机一样，记忆棒是必需品。而20790日元的普通装里是没有同捆记忆棒的，必须另外掏钱购买，定价是2800日元。也就是说买一套能玩的PSP回家至少是23590日元，回头对比一下和19800日元相差了3790日元，而这3790日元也就被索尼艺术化的一笔钩销了，但实际上当玩家购买的时候是一分也不能少的。呵呵，再度佩服一下索尼的营销艺术。随便开个玩笑，其实PSP卖的太便宜了也并不完全是好事。你想，追求索尼牌子的大多都是有钱人，买的就是品牌就是高档，说不定PSP这么一搞这些人还不爽呢，本来可以拿来炫耀惟我独尊的东西变成了人手一台的庶民货，换了是我也不愿意（笑）。



←19800日元的普通装，其实至少要再买个记忆棒才行呀。




→什么2万日元以下，其实豪华装才是PSP的真身吧。





就现在来说软件还是PSP的弱项之一呀。倒不是说PSP就没有好玩的游戏，而是初期玩家把主机买回家可能会面临等游戏发售的局面。而这方面恰恰是NDS的优势所在，数以千记的GBA游戏可以直接拿过来玩。而且GBA的新游戏供应还会延续很长一段时间，不可能因为新主机推出就一下子停摆，只是推出的速度要减缓许多倒是真的。向下兼容的甜头索尼自己也品尝过，当年PS2面临游戏供应不足的窘境时，若不是有PS游戏群做后盾恐怕会很难熬吧。当然了，PSP无论机能还是硬件高级程度都比NDS高出一个档次。最新消息称PSP较E3时已换用夏普的170度新型液晶屏，另据亲自体验过NDS的玩家称其屏幕偏暗。机能方面拿出相同的游戏来对比也可以看出差距来，特别是那些极耗机能的3D游戏。但NDS并不是拿那些多平台游戏来和PSP拼，靠的还是独特的创意游戏，那些无法移植的彻底独有的作品。任天堂带给大家的是一种全新的游戏方式，是除NDS以外无法体验到的，这就是优势。任天堂还计划把旗下扛鼎之作口袋妖怪和相关电影联系起来，届时玩家只要携带NDS及口袋妖怪卡带到电影院，就能在观看口袋妖怪电影的同时接收到相关数据。这种互动玩法是十分吸引人的，而且极有可能产生游戏与电影双赢的局面。另外，在瓦里奥制造DS中有个吹气的小



↑与SP比较来看，亮度方面的确能看出端倪来。



↑PSP版山脊赛车由永丽濑子代言，CG画面超一流。

游戏是要利用到麦克风装置的，玩法就是用力对准麦克风猛吹气啦，怀疑到时候会有一些激动型玩家喷得机器上满是口水吧（笑）。

反观PSP，她几乎就是一台微缩版的PS2，从目前公布的游戏来看更是如此，我们很难在PSP上看到令人耳目一新的作品。SE社承诺给PSP制作的FF7外传居然是定在2006年发售，索尼是在盼望FF7像当年在PS时代那样带给自己好运吗？**说句不客观的话，PSP和PS2是一样的，购买PSP属于重复投资。**虽然索尼就是玩高端的主儿，但他自己应该知道光画面强并不代表就能获胜。因为现在PS2就是三台家用主机里机能最次的，如果说玩家玩的是画面那么PS2早就被丢进垃圾桶了。业界历史上，只有拥有丰富好玩的游戏的主机才能成功。如果索尼打算把PSP推广开，最好还是把精力放在游戏开发上来，多制作一些类似于“我的暑假”这样的乐趣作品，别最后把PSP搞成了四不像。要知道，





看电影永远是坐在高级影院和大家一起欣赏才是正道，听音乐也永远是在夜深人静时听5.1环绕音响才叫享受。至于玩游戏嘛，更是只有获得纯粹的乐趣才叫最高。娱乐终端好是好，但你卖主机是亏本的，靠的还是软件赚钱。如果大家都把PSP当便携DVD和MP3使，玩游戏还是用PS2的话，恐怕就不太妙了吧，为人民服务可不是索尼的风格哦。另外大家别忘了，如今游戏界是三分天下。除了日本的两强之外还有一个在大洋彼岸穷得只剩下钱的微软，要知道现在家用机市场是PS2>XBOX>NGC，微软已经如愿拿到了家用机老二的位置。最近又有消息说微软正在开发一款全新的掌机，配备120G硬盘、触摸屏、无线网络连接，名为个人娱乐通信系统。这款号称机能远超PSP数倍的主机将在2006年XBOX2发售之后推出。虽然这只是一个小道消息，且不论在主机配备上是否真实，但阿俊个人绝对有理由相信比尔甚至会在2005圣诞节就踏入掌机市场。到时候微软更有财力来打价格战，XBOX在逐渐普及开后给微软带来的亏损已经在大幅减少，X盒项目转亏为赢也是不远的事了。退一万步说，就算不赢利微软也绝对有财力推出至少10代后续主机，不达目的不罢休。谁让人家有钱呢！

4 消费指南

小神游SP——5星推荐

千呼万盼行货SP终于发售了，公道的价格加上完善的售后服务，一面市即受到了广大玩家的好评。但在推广初期全国范围内只有一部分大城市有得卖，如果没有条件在当地购买的玩家不妨到次时代商城邮购，688元还包EMS实在是太体贴了。更为关键的还是次时代商城是神游公司指定的代理商，百分之百官方保证哦，做到万无一失。虽然说NDS马上就要登场了，但对于国内大部分玩家来说，SP还是未来至少3个月之内的绝对主流。

NDS——3星推荐

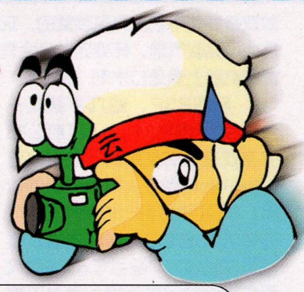


←DS马上就出了，这也许是最后一款限定版SP。

在大家拿到本期杂志后不久首批美版NDS就将上市了，鉴于以往万能水货商的办事效率之高，我们在21号甚至更早就应该能够买到NDS了。虽然任天堂官方早就放出风声说已备足了机器，保证不会出现首发缺货的情况。但再鉴于以往在黑心水货商的作风之狠，想当年GBA第一批货炒上了千余元，阿俊熬了一周还是以一千大元的出血量忍痛购入一台。所以，大家应该做好心理准备。除非你属于不买就睡不着觉的那种狂热型消费者，否则至少在11月份之内是不推荐出手的。另外，阿俊身为任迷说句该打板子的话，您如果正好没存够钱的话不妨顺便等PSP发售后再看看情况，多个选择不是坏事。到时候实际效果一对比您再决定不迟，也算是考验一下任饭们的革命决心嘛（笑）。

↑这东西只有购买王国之心限定版SP才有得哦。

行情扫描



■文/窗外不归的云　编/娜卡



NDS发售在即，预定价格15XX元



离11月21日美版NDS发售只有10来天的日子了，或许各位拿到杂志时NDS已经整整齐齐地摆到各大游戏店了，然而现在，无论是网上网下，都掀起了NDS预定的风潮，从各地的价格看，15XX是比较平均的水平，但是也有极少数店里报出了1250元的价格，NDS的售价折合人民币1150元左右，首发的时候国内肯定会炒起来，个人觉得1200−1300元比较合理，但是就不知道到了那个时候实际上会卖多少钱了，不过对于JS们的炒作水平我们一向不用担心，这次只希望他们能够稍微考虑下玩家才是。但是话说回来，既然做了商人，那赚钱肯定是首要（不过也不排除有少数良商，比如前面那位，哈哈），前几天在论坛里面看到了一个以前发生的故事，北京鼓楼某BOSS将一把生化原装枪以18000元的震撼价卖给一个小孩，哭死……这世界上穷人还是占多数，所以我倒希望NDS在首发的时候能够和日本同步1150元，话说来，梦归梦吧，出血是必然的，只是如果到时候是天价的话，那我劝各位还是忍一忍，如果超出1500元，就不太划算了。主机这一方面倒是一次性投资，卡带在目前看来烧录卡是暂时没有希望出，不过如果到时候能够以GBA烧录卡出现的速度上市的话，那也就知足了，网上又有消息说NDS的模拟器已经出来了，我去逛了一下模拟器的主页，只看到了抓图，那个模拟器下载了也没用。



NDS周边发布



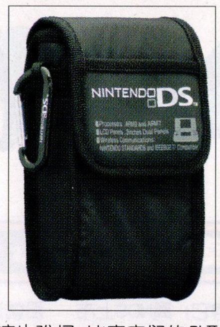




NDS还没上市，目前就已经发布了一些NDS的相关配件，商家们的速度真快！这其中既有官方发布的，也有一些非官方的配件，官方发布的是与NDS主机同步上市的主机周边产品，分别为NDS专用电源适配器，售价14.99美元，NDS专用手写笔（3枝装），售价9.99美元。不过在NDS的套装里面已经

请雪人、飞月等编辑商论一下，在书上加上"下期彩票号码预告"栏目，这样我们就能有钱支持《PG》了。
陈炜，16，男，132022，吉林省吉林市吉林化九中四年10班，兴趣：看PG、玩GBA　　雪人：——！





包含了一个电源适配器和两枝手写笔，所以除非以后将它们丢失了，否则没有必要再花百几十买这些。此外，NDS套装里还有专用的主机吊带一条，这个吊带还可以用于触摸屏上面，假如一时找不到手写笔，那还可以暂时用这个吊带来替代哟！

而非官方的周边最多就是保护包了。从图片上我们可以看出NDS的包大多和GBA的包相似，这也难怪，毕竟它们的外形差不多。而这里面有一款黑色的包比较好看，其他的就很平凡了，但是对于NDS来说，包是必不可少的，有了包才可以更好的保护自己心爱的NDS哦！此外，我们还发现了一个NDS的周边，看上去就像是一个手提环，不过做工很精致哦！以上介绍的只是现在发现的一些NDS周边，我们有理由相信当NDS正式上市后，其周边将会如雨后春笋般涌出！

主机　小神游SP上市

中国的玩家等了太久，终于盼来了这样一款在国外面临淘汰的掌机，这是不是值得我们庆贺呢？从多方面了解的消息可以看出，中国玩家对小神游SP的态度还是颇为喜爱，行货确实存在优势啊！游戏店给出的价格也各不一样，少数卖680元，有的卖698元，但是比较多的是卖650元，至于网上嘛，有人给出了608元的价格，对于这个价格我不想过多评论，只希望掌机迷的读者能够理性消费，不要贪图小便宜，尽量在当地购买。因为我得到了消息已经有些人在打小神游SP的主意了，就像当初小神游GBA一样，各位当心了！





也有人反映小神游SP的质量和普通SP相比有差距，我觉得大家不应该听信谣言，因为小神游SP的生产线和普通GBA SP一样，而材料上面也可以看得出来是完全一样，只不过LOGO换了而已，担心都是多余的，向老板砍价才是最关键的，呵呵。

烧录卡　烧录卡综述

从目前的情况看，目前高端卡带还是EZ以及GBALINK卖得比较好，主要的售后服务以及产品素质很高，许多玩家在购买烧录卡时往往把他们放在第一位。而其他的中端烧录卡则是火线和SC卡比较热门，火线由于支持多种其他烧录卡受到大家的欢迎，而SC卡则因为能够实现大容量存储而受到好评，再加上其最新放出即时存档功能颇为实用，所以卖得好也是当然的。



文/窗外不归的云　责编/暗凌

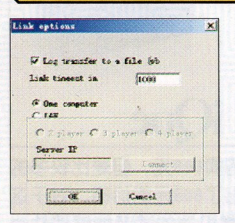
NDS模拟器DSEmu v0.0.1b发布

强！我只能用这个字来形容它！离NDS上市还有近一个月，没想到网上就已经放出了它的模拟器，虽然这个模拟器现在基本上做不了什么事，但是话说回来，既然已经有了这个东西，那就说明已经有人弄到了NDS的开发文档，那么玩家们翘首以盼的烧录卡就有希望了，玩笑归玩笑，作为任厂的粉丝，NDS发布时还是要买款正版来支持一下！

GSF player v0.03发布

这是一个和GBA有关的WINAMP插件，加载它以后就可以在WINAMP上面播放GSF格式的GBA游戏音乐了，这个软件实用性不是很大，因为在GBA上听的音乐也许放到PC上来就不是那么好了，更何况PC上面有着高素质的音乐供我们听呢。目前该软件的最新版本为v0.03版。

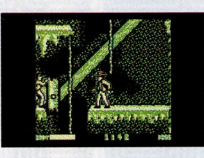
联机模拟器VBALink 1.7.2L Beta发布



本月依然是联机热门，VBA虽然停止开发，但是还有许多衍生版本，VBALINK就是其一，这是一个在VBA基础上制作的GBA模拟器，支持联机，目前最新的版本为1.7.2L Beta，也不知道有什么具体更新，因为作者并没有说明，不过因为主程序是VBA1.7.2，所以应该在某些地方有所改进，它和以前的no$gba相比肯定要好多了，毕竟VBA是我们所熟悉的模拟器，操作起来容易上手，推荐喜欢GBA联机的朋友使用这个模拟器。

GB/GBC模拟器Goomba v2.1 发布

等了这么久，本来以为GOOMBA在2.1版本会支持GBC的彩色模拟，可没想到拿到手后发现仍然不支持GBC彩色游戏（这里指不能彩色显示，能够正常游戏），不过这个版本修正了EZ3卡带时钟的问题，还支持了伽码调节存档！





《MARIO&LUIGI RPG》最新汉化进度

虽然这款游戏的主角是以RPG的方式活动，但是依然可以感受到传统MARIO游戏那种特有的细腻操作感，漫游汉化联盟已经汉化这个游戏有段时间了，最近汉化人员“Luigi”发来最新的汉化进度，看得出来，目前汉化度可以算是50%了，真希望这个游戏早日汉化完成，要知道，云云也是很喜欢玩它的哟。

破解：100%

字体：100%(包括大文字和有边框的文字)

主线剧情：54%

战斗对话：13%
菜单：80%
破解：Kingbao
美工：胡里胡涂
翻译：Kiros Lee
顾问：Luigi



以下为汉化者原话："由于一些原因游戏的汉化工程受到了一些阻碍，但我们并没有放弃，如今又开始了紧张的汉化进度，速度不会慢的，目前预计圣诞节公布完美汉化版。为了不请大家耐心等待，对于汉化质量，大家可以绝对放心，其中的对话内容我们可是经过反复考虑而写出的，在人物的口气特点上可是大大下了功夫！人物和道具名称也是绝对正式，我们结合美、日两版（还有神游其他游戏）的名称相互比较取舍才得出的名称，各位玩家可以绝对放心，不会出现小道译名和俗名了（其他游戏客串的道具名也不会有错）。另外：我们是在日版的基础上汉化的，相信多数玩家只玩过美版吧？哈哈，其实日版有很多地方的要素都比美版丰富，至于是什么还是等大家自己去发掘吧，这也算是作为吸引玩家的绝招吧……这份礼物我们会在圣诞节发给大家！准备好你们的袜子！……咦？软件放不到袜子里？！此外我的网站有域名了www.mlpipe.com，圣诞节会变成真正的好网站！"

口袋妖怪叶绿/火红汉化版发布

本月的汉化作品比较少，而口袋妖怪叶绿以及火红汉化版的发布应该算是振奋人心，作为一款怪物级的软件，虽然因为有语言障碍的问题存在，但是在国内仍然有大量的玩家，而每个版本的口袋妖怪几乎都有人汉化。本次发布的汉化版其实是以前D商汉化的作品，但是被网友三池典太DUMP了。不过该汉化版DUMP后出现了许多问题，DUMP者三池典太也声明："警告：火红战斗中看怪兽状态会黑屏死机，叶绿比较正常，建议玩叶绿。由于是D商卡的DUMP版，BUG难免有所存在。此ROM仅供爱好者测试评论，因此所造成的后果本论坛恕不负责任，假如你喜欢此游戏，请支持购买正版，否则请在下载后24小时内自行删除，违者后果自负！"





逆转裁判3第一章汉化版放出

继逆转一和二汉化工程后，逆转ACE站正式开始了逆转三的汉化，而近期他们更是放出了逆转三的第一章，感谢汉化者啊，以下是原话："鉴于广大逆转FANS的迫切心情，逆转ACE特别在本周末发布逆转裁判3第一章·回忆的逆转完全汉化版！并更新网站首页http://www.nzace.com，希望能聚集更多的逆转迷！这次逆转3汉化测试版的发布，一方面，是希望广大玩家为测试版提出宝贵的意见与建议，使得逆转的汉化工作更加顺利与完美。而另一方面，是为了回馈给一直支持我们，鼓励我们的广大玩家，希望大家一直支持我们的汉化工作，支持逆转ACE，我们会给您带来更多的惊喜！在这个回忆的逆转测试版中，不单单只有这些……请玩家去寻找ACE小组隐藏在游戏中的情节吧！更多的逆转裁判情报，尽在http://www.nzace.com！"

《metal slug advance》汉化测试版放出

汉化者动作之快真是没想到，刚发布的游戏竟然就有汉化补丁了，这个汉化补丁属于内测版，是汉化者为了研究汉化使用，由于游戏本身的类型，所以汉化度不是很高，也就是界面汉化了一下。





雪人：联机广场没有取消啊，只是暂时停止罢了。以后其他的栏目如果没有足够的猛料，也会暂时停止的。

GBA游戏 月间搜查线

游戏统计时间：2004年10月25日—2004年11月7日

《塞尔达传说 不可思议的帽子》绝对是这段时间最抢眼最受关注的游戏，《合金弹头A》的出现真是意外，虽然延期两年但游戏品质让人满意，《指环王 第三纪》也如期发售，玩惯了的ACT突然改成了SRPG，不过游戏素质还是一样的高。发售表上大作不断，让优秀的游戏来得更猛烈些吧！ 文/GEMINI 责编/暗凌

塞尔达传说 不可思议的帽子

厂商：NINTENDO	类型：ARPG
价格：4800日元	容量：128M



期待已久的大作终于发售了，本作的剧情是原创的，拥有光之力的公主被石化了，而封印魔物的箱子被打开，魔物被释放出来了。为了拯救塞尔达公主，为了使世界恢复平静，林克借助不可思议帽子的力量穿梭在正常和缩小的世界中。本作的画面音乐都非常优秀，由于NGC版《塞尔达 风之韵》里猫眼林克的造型大受欢迎，所以本作中的林克造型是经过重新制作的。在人物基本动作方面增加了滚动，滚动前进的速度比走路快多了，地图也不再是原来那种网格式的了，收集心之碎片 的要素仍然保留。但是本作也有让人觉得遗憾的地方，剧情流程比较短，让人觉得玩的不够过瘾，而4支剑那样的联机游戏也没有被延续下来，少了很多联机的乐趣。总体来说这次的作品没有让玩家失望，向大家强烈推荐！





合金弹头A

厂商：SNKplaymore	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：64M



这个游戏的不断延期大概给玩家留下了很深的印象吧！数次延期让很多玩家焦急等待，从游戏本身看来等待这么久还是值得的。游戏的画面和音乐无可挑剔，保留了这个系列的风格。系统方面再次出现血槽的设定，这样一来感觉游戏的难度多少有些降低了，除此以外还加入了卡片收集系统，有些隐藏地点要有相应的卡片才能进入。而本作的不足之处在于某些细节画面没有做出来，在可选用人物方面也减少为两人。总体来说这是一部非常好的作品，强烈推荐 ！





偶遇一多年不见的好友，两个人拥抱得热泪盈眶，好友哽咽着对我说："可找到你了，还我GBA！
宋杭，21，男，266071，山东省青岛市远洋船员学院152号信箱，兴趣：听音乐、打篮球、玩游戏

战斗员山田

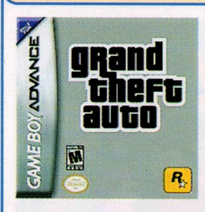
厂商：KIDS STATION	类型：ACT
价格：5040日元	容量：64M



游戏很恶搞，又有创意，玩家要扮演一个恶人，和战斗队中的战友在城市里搞破坏、袭击路人等，目的是为了引起路人的不满，为此需要使用一些道具，比如在地上放香蕉皮或坏掉的面包等等。刚开始时街上只会有警察来阻拦，当路人的不满达到一定程度时，会出现一些类似正义的XX假面英雄的人来阻拦，身为恶人的玩家就不要管什么正义了，继续破坏吧。

横行霸道

厂商：Rockstar	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：128M



这个系列的作品在PC、PS2、XBOX等多平台上都出现过，现在则登陆GBA。游戏含有暴力成分，属于16岁以下禁止的限制级游戏，但确实是一部不错的作品。本作和PC早期作品一样是2D俯视角的，游戏自由度很高，所有车辆都可以抢来驾驶，还有警察会来追赶，驾驶警车、救护车等特殊车辆时，还可以执行这些车辆的特殊任务。由于GBA机能的问题，画面的表现力欠缺，但是仍然值得一玩。





游戏王 双六的骰子

厂商：KONAMI	类型：TAB
价格：29.99美元	容量：64M



今年3月发售的《游戏王 双六的骰子》的英语版本，游戏规则方面与日语版本没有差别，熟悉游戏王系列的玩家可轻松上手，隐藏人物、隐藏地图和link map、super power等设定依然存在,不过本作中的人物不再沉默不语,每个人行动前都会说一句“It’s my turn”,听起来觉得有点奇怪。推荐大家在闲暇之余不妨玩玩，不过和朋友一起同乐才能享受最大的乐趣哦。





水果村的动物们

厂商：TDK	类型：ETC
价格：5040日元	容量：64M



这是一款风格清新的游戏，故事由主角把信放进漂流瓶开始，被邀请的朋友们陆续来到水果村，使这里渐渐热闹起来充满活力。游戏中有丰富的事件和各种各样的众多小游戏，全靠主人公和朋友的对话来触发，对语言不通的玩家来说是一个小小的遗憾。游戏中的动物形象都很可爱，画面很亮丽，音乐轻松活泼，小游戏设计的也很有趣，有兴趣的玩家可以尝试一下。

NDS带来的不仅是掌机画面功能的提升，而那全新的游戏理念，值得称奇，向任天堂致敬。
夏进，19，男，200021，上海市卢湾区济南路226号，兴趣：游戏、音乐、漫画

茶犬

厂商：MTO	类型：PUZ
价格：3980日元	容量：256M



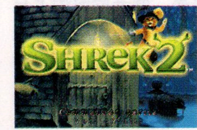
很棒的一款解谜游戏，规则非常简单，但是想玩好是很需要技巧的。游戏开始时的规则解说和练习让人很容易上手，故事模式和谜题模式是精华所在哦！故事模式里通过解开特定的谜题推动剧情发展，而遇到的谜题都会在谜题模式中被收集，可以随时单独挑战，也可以不进入剧情直接选择某只茶犬对战。喜欢PUZ类型游戏的玩家一定不要错过这款游戏！顺便说一下茶犬的周边也是很多很可爱的哟！

史莱克2 猫的报恩

厂商：Activision	类型：ACT
价格：29.99美元	容量：64M



《怪物史莱克》系列再度出击，本作的主角变成了电影第二部中那只穿靴子的非常搞笑的猫，玩过《史莱克2》的玩家应该对它很熟悉了吧。本作中对猫的动作进行了改进，增加了二段跳，但是一定要注意起跳距离，太靠近尖刺等障碍物的话是会撞上去受伤的。虽然猫用剑作为武器，但是攻击距离仍然很短，好在敌人并不难对付，游戏的背景音乐还不错,推荐有兴趣的玩家尝试一下。





指环王 第三纪

厂商：EA	类型：SRPG
价格：29.99美元	容量：128M



根据电影改编的本作这次改成了SRPG，看起来有火纹的感觉，开始选择好人物后有个sauron模式，是选择角色死后能否复活的。这一作的战场分左中右，人物行动是要用左中右战场的行动点数，并不是每个人都有机会可以行动。进入战斗画面后还是像火纹，但是感觉战斗时人物的动作有点僵硬。总体感觉还算不错，喜欢指环王的玩家可以玩一下。





卡牌高手

厂商：Infogrames	类型：TCG
价格：29.99美元	容量：64M



不错的一款卡片游戏，卡片决斗的规则相当独特，玩家要将卡片置入魔法区域以获得足够的魔法点数召唤怪物，用召唤出的怪物攻击对方本人、对方的怪物或护盾，怪物卡片有着各种各样的效果，所以决斗过程决不是简单的召唤和攻击。游戏开始时遇到的NPC会在决斗实例中对规则进行详尽的讲解，所以游戏并不难上手，对卡片游戏有兴趣的玩家可以尝试一下。





我没有第一时间买到《掌机迷》是因为你们的原因吗？希望你们改革一下，能让全国同步发售。张德莉，19，女，辽宁省抚顺市第六中学高三5班，兴趣：游戏、吃　雪人：这个恐怕很难实现，毕竟各地的运输时间是不一样的啊！



P32 ■赛尔达传说 不可思议的帽子
P50 ■合金弹头A 全流程攻略
P54 ■火炎纹章 圣魔光石 剧本小说
P72 ■GTA任务攻略
极上攻略

塞尔达传说 不可思议的帽子

文/meteorsyd
编/雪人



NINTENDO	A·RPG	128M
2004.11.01	4800日元	1人用

GBA上的原创ZELDA终于发售了。在NDS即将到来的日子里，这款作品无疑是GBA时代最后的几剂强心针之一。当然，这都要归结于本作优秀的素质。以广受好评的"风之杖"为原型，使用其风格，故事背景而制作的这部"不可思议的帽子"，从宣传开始就吸引了众人的目光。而可以缩小进入小人世界的设定再结合以出色的画面，更是让人有很强的代入感。不过……第一次看到不戴帽子的林克，头发还真是有够乱的说。好了，还等什么呢?赶快拿起手中的剑，回到那久违的故事中吧!

系统解析

操作

◆十字键：控制移动方向。
◆A和B：使用装备的武器和道具。
◆START：道具栏。可以自定义A和B键的装备。点L和R还可以查看收集品与地图。
◆SELECT：与艾泽鲁交谈。可以得到一点冒险进程的启示。
◆R：功能键。视情况不同有很多效果。普通情况下效果等同于A键。对着物体按住可以抓住，如果是罐子之类小东西可以抓起，柱子之类可移动物品抓住后不仅能够向前推，更可以往后拉。
◆滚动：新增的动作。配合方向键按R就可以向前滚动，滚动时无敌。非常实用的动作，要善于运用。

人物



塞尔达公主
←海拉鲁王国公主，也是林克的青梅竹马。为了和林克一起去参观一年一度的皮克鲁节，准备拜访林克家。



古夫
→在海拉鲁城举办的"武术大赛"冠军。来路不明。非常轻松地得到了冠军头衔。城中无人知晓他的真实一面。



林克
→故事的主人公。准备和赛尔达公主去参观一年一度的皮克鲁节时，受爷爷之托把赠与"武术大赛"冠军的剑送往海拉鲁城。

艾泽罗
←与林克在冒险途中相遇。谜之生物(?)。是本次冒险的重要同伴。



皮克鲁
→住在海拉鲁，体型很小很小的种族。虽确实地生活在各地，却还是被当作"传说"一般的存在。

幸福碎片

在游戏中，只要靠近NPC，有时候他们头上会冒出想法，对这种NPC点L键，就可以用手头已有的幸福碎片和NPC手上的碎片进行组合。只要能够组合完整就会发生各种好事。有的是改变地形，有的是得到道具。总之是非常有用的。而幸福碎片则是到处都有，不仅能从宝箱里得到，还可以从敌人和草丛里随机打出来。









关于"缩小"

与最初所想的有些不同，缩小并不能随心所欲的随时使用。必须要站在有裂缝的平台之上才能变小，而且变小之后行动有比较大的限制，但是可以进入一些小通道里寻找宝物，更可以和动物说话。有一些幸福碎片就是要找动物们去拼才行。

新的传说

"明天就是皮克鲁节了，还有武术大会优胜者的颁奖仪式，一定要早点起床啊……"

虽然昨晚反复的叮嘱自己，但好像仍然睡过头了。一直到爷爷在楼下大声的喊自己的名字才醒了过来。我连忙从床上跳起，径直跑向爷爷的锻造间。原来塞尔达公主(ゼルダ姫)已经到了。想想自己睡的那么晚，真是有点不好意思。在从爷爷史密斯(スミス)手里拿到给优胜者的奖品)——"スミスの剑"后，便去追早已等不及参加节日的公主了。

我一路小跑赶上了早已到达海拉鲁镇(ハイラルの町)的公主。公主就像小孩一样对这里举办的活动充满兴趣。在和她看了数个活动后，她竟然在抽奖中特地为我选了一面盾(小さな盾)。真是好高兴啊!



之后从北边出去，谁知在北海拉鲁平原(北・ハイラル平原)上遇到了恶作剧的植物精灵。它挡住了路口，不让我和公主通过，并用果实攻击我们。没想到公主送我的盾那么快就派上了用场，使用盾反弹它发射的果实就可以把其打晕。

还好，我们及时到达了海拉鲁城(ハイラル城中庭)，赶上了武术大会的颁奖仪式。

在卫兵们把仪式用的"皮克鲁之剑"(ピッコルの剑)搬出来后，武术大会的优胜者--古夫(グフー)进来了。他一身黑衣，让我产生了非常不好的预感。几句话之后，他说出了自己的来意，竟然是想要看看这封印着魔物的箱子里有什么东西，卫兵们被击飞之后，他释放出强力的魔法，将皮克鲁之剑打成了两断。失去了封印的魔物，顿时从箱子中跑了出来，产生的大风甚至把国王等人都卷走了。塞尔达公主因为拥有光之力而幸免。公主质问古夫为什么要破坏封印，但古夫并不理睬，并准备用魔人咒对付公主。我立刻挡到公主面前，但却被强大的力量弹开了。只见公主在强烈的闪光中变成了石像……





黑衣人观察着已经空空如也的宝箱，似乎寻找着什么……

"难道'フォース'不在这里么?只好去别处再找找了……"说完后随即瞬移跑开了。

王宫的大殿上，每个人都皱着眉头。不仅魔物又回到了世界上，就连公主也因为诅咒而成为了石像。而目前唯一的希望只有重新锻造皮克鲁之剑，利用它的力量破除魔人诅咒使公主复原，并且封印魔物。国王告诉让我去寻找住在提罗里亚森林(チロリアの森)里，传说中制造出圣剑的皮克鲁(ピッコル)。爷爷还把地图给了我，为我标明了位置。

为了能让公主复原，也为了能再次封印作乱的魔物，我拔出了爷爷打造的剑，踏上了旅程。

从王宫出来，一路经过隆隆牧场(ロンロン牧场)和东之丘地(东の丘)，只见魔物横生，道路也被破坏得非常严重，就仿佛刚刚经历了灾难一般。

终于我来到了提罗里亚森林(不过要注意的是……我……不

太会游泳的说。深水处还是不要靠太近的好），走过小桥之后没跑多远，竟然听到身后传来呼救的声音，连忙折回，发现原来是两只魔物在……在……在袭击一顶帽子！？

上前帮它解了围之后，他在听我说了要寻找皮克鲁制造修复圣剑消除魔人诅咒，并对付古夫的时候大吃一惊，并告诉我他的名字叫艾泽鲁（エゼロ），并要求帮助我寻找皮克鲁。那就一起走吧，但谁知它竟然嫌我走得太快跳到我头上来了。虽说我是想要顶帽子来遮挡乱糟糟的头发，但有个会思考的东西在你头上呆着。心里的感觉还真是……



路过一块树桩，艾泽鲁告诉我他能用魔法把我变小，因为只有变小后才能进入如同小人世界一般的皮鲁克村落。于是我站到了发光的树桩上，然后艾泽鲁便开始念咒(点R键)。一阵闪光过后，我掉进了树桩上的洞里，幸好掉在了里面的蘑菇上才没受伤。



"啊啊……！蘑菇怎么变这么大……！"没等我说完，艾泽鲁生气的冲我叫道："傻瓜。是你变小了！！"哦……对……。

不过变小了也有不方便的地方，现在连浅水也可以把我给淹了……而且也无法走过茂密的草丛。但我在左边发现倒在地上的木头竟然是中空的。以我现在身型刚好能通过。乘着漂浮的荷叶，我渡过了水洼。

走在茂盛草丛间的小路，原本的一切现在都显得那么巨大。不过变小了以后世界看起来还真是有趣呢。

通过这里我来到了森林皮克鲁之里（森のピッコル里）。刚进去就被一群红帽绿衣的奇怪生物围住了。艾泽鲁告诉我，它们就是皮克鲁。说着说着，皮克鲁们就都散去了。



我来到右上角的房子，一个神官打扮的皮克鲁要我帮它找来"ペララの实"。在村子右边的木桶状的房子里，我推开一个箱子，拿到了"ペララの实"。

之后把东西拿给之前的皮克鲁，它告诉我关于剑的事可以去问长老。来到左上角的屋子里，我看到了这个用缝衣针当拐杖的长老。在说明了自己的来意后，它告诉我修复折断的皮克鲁之剑容易，但是要恢复到之前圣剑的能量还需要找到4大结晶。接着它一一为我在地图上标明了结晶的位置。并让我去村后的迷宫中寻找地之结晶，并希望看到我能安全的把它带回来。

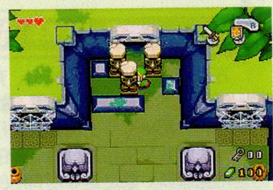


现在只要再过去对那个神官摸样的皮克鲁传达村长的话，它就会把路让开了。通过窄小的通道后。我进入了这个藏有结晶的迷宫——森のほこら。

森のほこら

入口处的蜘蛛网暂时没办法，推开挡路的柱子就能前进。

拿到钥匙后注意要靠近被锁门按A才能开门，这点与以前不同。



在之后的房间拉下右上的开关，打开隐藏的道路，然后用力拉蘑菇，然后放开方向键就会被弹到对岸。（这蘑菇还真够牢的。）



之后的房间会出现蘑菇形状的敌人，暂时无法消灭。先踩下右边高台上的开关，烧掉藤蔓，再进入木桶里，到左边的高台上，用柱子压住一个开关，自己再踩下另一个开关就可以烧掉另一边的藤蔓，接着进入桶里走动就能令木桶滚动。



先把左边的出口转到下方，从那出去后进入左边房间。这里如果将蘑菇拉到最长（脸发红就说明拉不动了），就可以得到上面大宝箱里的地图。然后再适当拉动蘑菇就能被弹到当中。



在这个房间需要推动罐子压住机关上才能打开通路，不要随手抓起了就丢掉。

里面的房间，先把柱子推进去，然后从里面把两个机关压住就可以得到小钥匙。



之后回到木桶里，把右边出口转到右上后出去，在水边利用蘑菇弹到下方。而隔壁房间的柱子机关需要用左边的柱子压住才能通过，关键在于柱子是可以往后拉的。

消灭敌人得到小钥匙后从上方的平台跳下，一路往左打开被锁的门，就会遇到中BOSS——一条毛虫。先攻击它的头，然后它会露出尾巴上的弱点，猛砍一通后，它会有一段时间暴走。之后反复就可以把它消灭。成功后得到魔法壶。



有了魔法壶后就可以吸掉挡路的蜘蛛网和地上的灰尘，另外，把蘑菇敌人吸得发白后就能用剑消灭。灰尘覆盖的地上还隐藏有机关，能打开蓝色传送点。

再回到木桶中，吸掉中间路口的蜘蛛网，然后从当中跳下。之后利用魔法壶的喷射令荷叶移动，在遇到岔路时先往右走。到了尽头后要用罐子来压机关，然后利用荷叶垫脚能得到钥匙。右边的大宝箱里能得到指南针。

拿到小钥匙后乘荷叶返回之前的岔路，往上到尽头就能打开门。在这里要用魔法壶把蘑菇吸过来就同样弹到对面，最后得到大钥匙。



之后踩下右边的开关，就可以从红色传送点回到入口。接着吸掉蜘蛛网后上楼，利用吸收壶和蘑菇弹到大门处，使用大钥匙后进入，在里面的房间就会看到BOSS。一只巨大的绿色黏液怪。

"哇，这只丘丘怎么那么大。"（注：这种黏液怪在游戏中的名字叫"丘丘"……）

还没等我抱怨完，艾泽鲁又生气的骂了起来："傻瓜，别老是忘记是你变小了。"

"哦……"

对付它要用魔法壶吸它脚部的液体，到一定程度时它会因为站不稳而倒下，这个时候就可以抓紧攻击它了。注意多利用滚动回避它的跳跃就能轻松取胜。





最后终于获得了大地结晶。还附送一个加HP上限的东东不要忘记拿了。



得到大地结晶后，我立刻带着回村子里找长老。长老看到了大地结晶后，为我的能力感到惊讶的同时也非常高兴。要我接着去寻找藏在刚格尔山（ゴンゲル山）的火焰结晶。并且还告诉我，在山上住着一个叫密鲁达（メルタ）的皮克鲁，它可以帮我把皮克鲁之剑修复。之后便为我打开了左边的房门，告诉我是回去的近路。于是我告别了长老，向下一个目标进发。

从村子的左边出去后，发现了一间蘑菇小房，进去后从里面的皮克鲁手里得到了炸弹。这下可好了，再也不用怕拦路的碎石了！哈哈哈！不过我还是不得不先变大，因为缩小的我没办法过上面的水洼……（不会游泳还真是不方便诶……）

把路上的碎石炸掉之后，我发现还有几个被堵住的山洞，用炸弹把洞口炸开后，没想到在里面捞了点点"外快"……

刚一进海拉鲁城就有一群小孩围着一个商人打扮的人走了过来，说着什么可以得到幸运的幸福碎片，还给了我一个装幸福碎片的袋子，意思好像是说要教我怎么拼碎片。在听完他的说明后我就照他的做（点L键），将手头和他拿出的一对碎片拼在一起。之后完整的碎片飞向空中，打开了南海拉鲁平原（南・ハイラル平原）一个树洞，里面可以找到一个心之碎片。原来这就是所谓的幸运啊！快点多收集些碎片找人拼幸运去。





这个时候我又发现自己装钱的袋子已经满了（100枚为上限），于是我跑到道具店，花80元买了个更大的钱袋，这下就可以装300元了。买下钱袋后，还能在店里花300元买到回力镖了。

接着我在城里逛了逛，发现通道基本上都被卫兵挡住了，就连左边通往刚格尔山的道路也被封锁了。不过还好卫兵说只要我

雪人：言论自由，只要文章内容不违反国家的政策法规，我们为什么不让大家吐露自己的真情实感呢？

给他演示回旋斩就让我通行。我来到镇上左下角的剑术馆，很快的就掌握了回旋斩（按住装备着剑的按键，剑发光后松开）。我再次来到那个卫兵前，把回旋斩完美地释放给他看后，他便爽快地放行了。



出了镇子来到贝雷高原（ベーレ高原），发现不远处一个地洞，出于好奇便爬了进去。进去后左边有块大石头，推不动，没办法。不过右边却好像有路被堵住的样子，我用炸弹炸开后在里面发现了一个之前搞乱的那种植物精灵，它依然用果实向我射击。当我再次用盾反弹把它击昏后，上前与它交谈，它说要20元卖我个空瓶，虽然暂时想不出要了有什么用，但20元而已，买了就当收藏也行。

一路往左，来到了刚格尔山山脚下（ゴングル山ふもと）。不过看了半天都找不到上山的路，这里有一株植物似乎由于缺水长的不太理想，于是我用空瓶在河边装了水后浇灌了上去，没想到成长后的植物却为我爬山提供了一条道路，果然是好心有好报啊。哈哈！



山里有不少白色物体凝结而成的针球，靠近的话会受到伤害，可以用魔法瓶可以把这些东西清除掉。

先在一处能看到梯子的地方使用炸弹，从炸出的洞口来到上方的高台。然后变小进入一条窄道，在深处发现了"刚格尔山之水"（ゴングル山の水），使用空瓶装一点吧。

继续前进，又炸开了一条被



石头堵住的道路后，从洞里来到平台上。悬崖边上有旋风在不停的刮着，艾泽鲁告诉我可以利用自己乘风飘到对面。哦？是吗？于是我紧紧抓住帽子边缘，借助风的力量果然到达了对面的平台。真没想到还能这样使用艾泽鲁……



来到上方发现一个植物种子，但是道路狭窄拿不到，不过在这里用吸收壶清理一下白色针球就会发现有裂缝的岩石，变小之后进入那条窄道，在里面会发现种子。

"好大啊……这可怎么办？"我试着抬了抬种子，没想到竟然举了起来，原来这玩意儿并没有想象中的那么重。

"看来什么事还是都得试一下才能下结论。"我喃喃道。

搬出去后把种子丢到坑里，然后变回正常大小。浇上刚才的刚格尔山水令植物长大就能爬上刚格尔山了。

走到这里，又是条莫名其妙的死路（为什么我要用"又"……），于是用炸弹一试，果然又是条隐藏的通道出现了。



一路上山，在一被堵的山洞中又遇到一个植物精灵，用老办法把它搞定后，它说要40元卖给我一个"攀爬的指轮"（グリップリング）。只要有了这个东西我就可以攀爬岩壁了，当然二话不说买下来。



之后从右边的悬崖往下爬，再来到左侧一处有岩石落下的悬崖处往上爬。



爬到半山腰时我看到一块牌子，出于好奇，我爬过去看了下。"向水池中投入炸弹。"诶？这是什么意思？在右边炸出一条路后，洞里有个水池。既然牌子上说了，那就试一下吧。我抓起放在地上的炸弹将其丢入池子里，没想到竟然出现了一个大妖精，它问我掉了什么东西。当然要如实回答啦。（选第三项，说谎的话会被雷劈……）大妖精非常满意，将我能携带的炸弹数提高到了30。



跃过一处悬崖，竟然突然下起了暴雨，虽然对于正常的我没什么大碍，但变小后对我的危险就大了。小心点通过窄道吧。

跑到对面后，小心的把右边的石头推到上方的坑里就能进到里面的洞了。

洞里的石头阵有些麻烦，多推几次一定能成功。

之后会遇到一个无法打到的机关，要把炸弹丢过去爆炸才能通过。如果已经买了回力镖的话也可以用镖来攻击。

最后，我终于在路的尽头找

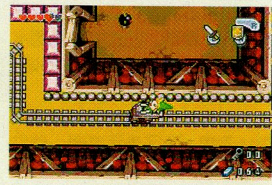
到了长老所说的密鲁达。我把折断的皮克鲁之剑拿给它后，它立刻开始修复工作。不过看起来还需要一段时间才能完工，于是我决定先去找炎之结晶。与左边看门的皮克鲁说话后就可以通过。而在山头上冒着蒸汽的就是"炎のどうくつ"了。



炎のどうくつ

消灭几个炸弹敌人后，炸开道路会遇到一种蓝色带刺的敌人，对付它们，要先用盾牌把其顶翻，之后就能用剑攻击了。

之后在路的尽头会发现一辆矿车，跳上去试试吧。没想到的是这玩意儿竟然能跑那么快，简直就像飙车一样……



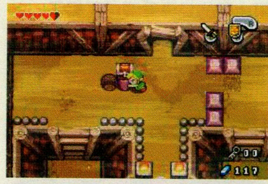
一路前进，来到一间有4个红色带金属面罩的敌人房间，从背后把它们全部消灭后就会出现可供缩小的平台。

变小后沿着小通道一路来到一处有岩浆的房间，从平台上跳下，再变大。岩浆上的石头会下沉，动作要迅速一些。

地上的洞可以把变成球的敌人丢进去来铺路。



利用旋风飞过岩浆来到另一侧。打开机关，并把箱子推到洞里就能拿到小钥匙。



之后再坐矿车回去，打开边上的门，用里面的机关改变铁轨的组合，再回去坐上矿车就能通到另一边。

沿着路前进，跳下一处高台后会被8个金属黏液怪包围。小心的把他们全灭后就能得到装备——颠倒杖(パッチのつえ)。



颠倒杖的作用是可以把东西颠倒，对着岩浆上的石头使用就能让其正面朝上，另外如果把颠倒杖的能量打到坑里，还能用来做大跳跃。

接着把翻倒的矿车打正，坐上后在尽头可以得到小钥匙。之后回来打开上方被锁的门。

在有4条虫和一个开关的房间里，先把虫统统丢坑里铺路，再把开关拉出去拖到坑里就能打开机关。



之后会来到一处都是岩浆的地方，利用杖颠倒石块，小心的前进。



在下图的这个地方要用杖往坑里填能量，就能接触到旋风，飞上平台。之后一路随着旋风飞过岩浆拿到中央的大钥匙。现在就可以去打开上方的大门了。

对付BOSS，要先绕到它侧面或者背后，用杖攻击它背上的东西就可以让其昏厥，然后只要站到它头颈上攻击它背上发光的部分就能对它造成伤害。它会随着伤害的增加而加快攻击速度，不过只要当心一些，它的攻击都是不难回避的。





消灭它就能得到炎之结晶。完成任务后就可以回去看看密鲁达的工作干得怎么样了。

当我拿到火焰结晶回去找密鲁达的时候，它也已经把皮克鲁之剑修复了，于是我收好了师傅的剑，举起了新的皮克鲁之剑。不过密鲁达又告诉我，要想恢复成原来那样具有除魔能力的圣剑，还需要4大结晶的能量才行。并告诉我，要在圣域内才能给剑充入能量，圣域100年才会在海拉鲁城内开启一次，是连接皮克鲁国和人类世界的通道，而今年正是开启的时候。



于是我告别了密鲁达，匆匆的下山了。一路跳崖很快回到了山下，从贝雷高原来到北海拉鲁

绫小路你收学生了吗？学费多少啊？只要剩下的钱够我买NDS就行了，我有1151块钱……李茂，17，男，239000，安徽省滁州市一中高三7班，兴趣：GBA、动漫、扁我班那个叫“小陔”的　绫小路义行：收，学费只要够我买NDS就行了！

平原，利用刚得到的颠倒杖跳上高台，打开了一个机关，把通往王宫的桥修复了。

我来到王宫内，在花园里找到了圣域的入口。在圣域当中，我把剑插在凹槽里，两边再放上已经得到的结晶。很快，剑内就注满大地和火炎结晶的能量。完成后，上方落下来一块石碑，艾泽鲁读了上面的文字后告诉我，利用这把剑我可以释放分身。首先站在彩色的方块上，一直按住装备剑的按键，直到能量槽满后，走到另一彩色方块上就能制造分身。不过以剑现在的能量还只能制作出一个分身。那就快点去寻找下一个结晶吧。虽然来的路被堵了，不过只要用分身同时按下两个机关就可以开门了。



刚一出王宫，没想到竟然遇到了古夫。而艾泽鲁更是像认识他一般喊出了他的名字。他对于我能够取得结晶，修复皮克鲁之剑感到意外，但是他并不认为我有能力得到完整的圣剑。话说完后他突然跑了，艾泽鲁立刻叫我追上去，但却中了古夫的陷阱。不过还好对手只是两个魔族士兵。尽管手头圣剑的力量还不完整，但对付这样的小卒还是已经足够了。



战斗过后，艾泽鲁告诉了我他和古夫的关系。原来他们原本都是居住在皮克鲁国内的皮克鲁，而艾泽鲁是皮克鲁国内的"贤者"，古夫是他的弟子。有一天，古夫乘他不备，使用了自己制造的具有强大力量的帽子，而古夫拥有的邪恶之心和帽子里的力量产生共鸣，古夫变成了现在模样，并把想要阻止他的艾泽鲁变成了帽子。



艾泽鲁对于古夫的行为十分不安，叮嘱我要尽快恢复圣剑的力量。我们的下一个目标是地图西南的タバンタ秘境。

这个时候回到海拉鲁镇有不少事情可以做。剑术馆里可以学到用剑直接破解罐子和小岩石的能力，非常好用。而有些民家里的大罐子也可以用颠倒杖打翻，这样就可以使用缩小术了。

来到ベーレ高原买空瓶的地洞里，现在利用分身可以将岩石推动了。



经过地洞，来到西边的树林（西の林）。艾泽鲁突然说它感觉到城里有邪恶的气息。这时镜头转换到王宫内。古夫突然出现在独自一人的国王面前……

之后"国王"召集了城内的所有士兵发布命令，要他们全部出动去寻找古代战斗时皮克鲁族在人间留下的力量--黄金之光"フォース"……

艾泽鲁担心过后再次催促我要尽快将结晶收集全。很快，我来到了塔班塔秘境（タバンタ秘境）。不过这里遍布沼泽，一踏上去就直往下沉根本无法前进，连艾泽鲁也叫我再想想别的办法，（一定要在沼泽走一下，否则后面的剧情不会展开。）

回到城里的制鞋店。刚一进去就看到店主倒在工作桌上……睡着了……

我变小后爬到工作桌上，与这里的皮克鲁说话。它们告诉我店长可以做出能够飞奔的天马鞋（ペガサスのくつ），但是他一旦睡着要叫醒他却不那么简单。接着他们把住在提罗里亚森林里的一个巫婆介绍了给我，并在地图上给我标注了位置，说她应该有办法让人醒来。



路过隆隆牧场的时候发现农场主和他的女儿因为把钥匙忘在了房里而无法进屋。于是我变小后进入屋内，在一个罐子下找到了钥匙。出来把钥匙交给他们后就能进入牧场了。以后在城里还可以从牧场主女儿那里买到牛奶。

从牧场后面的坑里跳上高台，再利用旋风飞过下面的一个小湖泊就可以来到海拉鲁湖（ハイラル湖），从这里就可以绕到提罗里亚森林的上方，在森林的深处找到了巫婆的家，花60元从她那买到一个蘑菇。左边的蓝色药水可以回复体力，但是想买的话，就必须有空瓶才行。

回到鞋店，用刚买的蘑菇把店长弄醒。为了表示感谢，他立刻制作了一双天马鞋送给我。只要持续按住装备键，就可以跑起来。这样要通过沼泽就没问题了，赶紧出发。



先来到秘境左上角，用树桩变小后，从左边小路直走，利用



荷叶渡过水塘，再消灭洞里的敌人就能得到弓（弓矢）。

拿到了弓之后，就可以使挡路的独眼石像让开了，只要从正面用弓射它的眼睛就可以让它活动。

秘境区域的中间附近有一个洞，进到深处会遇到魔物武士，通常情况下的攻击全会被他用盾牌防御，要利用他出刀的硬直才能伤害到他。可以用盾牌防御他的攻击之后反击。也可以用炸弹把他弄晕之后攻击。胜利后得到一块金色碎片。

来到秘境左下角，发现一块巨石挡住了去路。而站在上方的3个石柱附近会发现上面有不完整的金色幸福碎片。将之前得到的金色碎片与之组合后，产生的力量让圆柱跳了起来，带来的震动让巨石产生了裂缝。



"只要能把3个碎片拼完整大概就能通过了吧？"我心想。

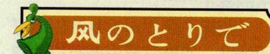
于是我在秘境中认真寻找了一番，最后在右上和右下的洞穴里分别找到了其余的两枚金色碎片，全部拼完整后，巨石也随着震动碎裂了。

通过秘境，我来到了风之遗迹（风のいせき）。在这里遇到了一种机器人士兵，我只要靠近它们，它们便会活动起来攻击我，不过还好它们的动作并不灵敏。不过之后一个挡在路当中的机器人，无论我怎么在它面前晃悠，它都丝毫没有要动的意思。于是我在附近变小后，沿着它的盾牌爬进了它的身体里。这下可找到原因了，原来是电源没有启动。让我来帮你一把吧。

之后一路前进，遇到另一个机器人士兵，他只要一活动就往下冲，然后卡在石缝间动弹不得，估计是坏了。为了不让它挡我的去路，只有变小后把它的电源关闭才行。



最后一处，在我把所有敌人消灭后，挡路的机关消失了。接着我终于来到了地图上标志着藏有风之结晶的地方——风のとりで。



风のとりで

一进到这里就会看到像奶酪一样的墙，不过现在还没办法挖。入口处会发现有4个路口，不过最右边的是死路，中路也暂时因为没有钥匙无法通行。

左路：这种红色开关的机关要用箭射才行。来到有3个移动平台的房间，要将一面墙上的两个眼睛都射中就能开门。上面的房间里开启机关后再将独眼石像消灭就能拿到指南针。右边的房间，要合理使用分身才能推开石头，拉动机关后，就能得到一把小钥匙。



右路：把挡在分身地板上的机器人消灭后，制造间隔3个身位距离的分身，就能打开右边的机关，变小后出来进入不活动的机器人中。之后令它移动，这样就能拉后面的机关，得到另一把小钥匙。



得到两把钥匙之后走中路，在当中的高台上能得到地图。房间的上方是两个被锁的门。

先打开左边的门，进入之后在移动平台上小心的躲过障碍到达对面，之后的房间要注意的不是机关，而是空中落下的手型敌人，被捉住的话就会回到迷宫入口，一定留心它落下之前的影子。



最后来到一条狭窄的道路上。有一面墙前的地板上有很奇怪的图案，使用炸弹之后果然出现了道路，在里面发现了鼹鼠手套（モグラグローブ）。这下周围那种奶酪般的墙壁就可以用它来挖了。

回到中间后打开右边的门。拉动机关会出现一条路，之后要利用鞋子跑过去，否则是来不及在机关复原前赶到对面的。

消灭3只手型的敌人后（同样注意不要被抓到），会出现供缩小用的平台。不过暂时用不到。到右边房间，利用坑洞躲过移动的针棒。配合2个柱子再使用2分身同时压下4个机关就能得到小钥匙。



开门后先别急着进去，回到之前的房间变小后再从下方出去，会发现墙上有个小洞可以进入。在里面踩下开关后会看到钥匙落下来。拿到了之后就可以离开这里出去变大。



在楼上的一个房间里，地板上有两个洞，要从右边的跳下才能拿到大钥匙，否则还要回来再

跳一次。

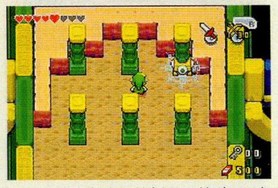


拿到了大钥匙后就可以去找BOSS了。从中路大厅的下方路口出去。上楼梯后就能看到BOSS所在房间的大门。

对付这个BOSS，要先用弓射它两只手上粉红色的部分，然后用剑把它打爆。它在两只手都爆炸后就会瘫痪，然后变小从它当中的缺口进去。（看来以后的机械一定要搞无缝设计……防止"病毒"侵入……）



在里面会看到6个石柱，只要快速攻击发光的那个，打爆后就能对BOSS造成伤害。之后会被夹子丢出它体外。重复3次就可以消灭它。不过在它体内的时候要抓紧时间，因为无论你是否将发光的柱子击毁，一段时间后都会出现夹子把你丢出去。



消灭它之后从打开的出口来到一块巨大的石碑前，不过非常奇怪的是并没有得到风之结晶，在阅读了石碑上的文字后，一只



鸟飞来丢下了什么东西。我上前捡了起来。艾泽鲁告诉我，这是风笛，只要吹奏它就可以在有风之印记的地方快速飞行。

风之印记就是在调查一些小型的石碑后出现的符号。有了风笛，现在要去远处就方便多了。

虽然没有得到风之结晶，但现在也只有先把冰之结晶找到再说。不过冰之神殿（しずくの神殿）被水所包围，这可难住了怕水的我了……

我先飞到了海拉鲁湖的风之印记处，与蘑菇屋里的皮克鲁对话。它在知道了我想要进入冰之神殿后，告诉我住在村落皮克鲁的长老ブクタ应该知道能在水里活动的办法。而它现在就住在镇上的图书馆里。



"诶？真的？不用学就能会游泳？这也太好了吧！"

艾泽鲁听了又叫了起来："好什么好。都怪你小子不会游泳，要不哪还要那么麻烦！"

哦，对了。因为现在有了天马鞋的关系，有一些靠近会发光的树木就可以用冲刺来撞了。之后会变成树根，这样就又多了变小的道具。别忘记好好利用一下。

赶回到镇上的图书馆，在二楼，利用阳台上的罐子变小后进入书架。与里面的皮克鲁说话，得知去长老房间用来当梯子的3本书被人借走了，现在没人能跑到长老那。



为了能快点见到长老，我跑到柜台那想询问借书的人是谁。正好柜台里的管理员告诉我，有3本书外借时间太长了，希望我能帮忙要回来，还告诉了我书名和借书的人。这真是太好了。

我来到镇上两间屋顶相连的房子前。进入烟囱正在冒烟的房子。用水（用空瓶去河边装水）把炉子里的火熄灭，然后变小进入烟囱，从屋顶跑到隔壁房子（要小心别被那只猫抓到）。在书架上，我发现了管理员所说的书。于是把书从架子上推了上来，回去变大后再进来拿书。



在我把书还到图书馆后，管理员很高兴，并要我去要回下一本书。（还了书之后还要对话一次得知下一本书的信息。）

来到小镇左边，发现路被一只狗给挡住了。只好到酒吧里利用翻转的破罐子先变小，然后从一断桥上的小木条走到对面。从木匠家的后面进入就可以变回原样。再来到狗边上的皮克鲁学者的家里找他要书（和狗说话它就会让开）。不过他竟然告诉我忘记把书放在哪了……

我想找住在这的皮克鲁询问，结果发现柜子的排列无法让我上到天花板。



先把房子里的火灭了。从烟囱里来到镇子上，再从黄色屋顶的人家屋后出来，就能从右边架在河上的木条到河对岸。再从花园的小缝里进去，当心别被猫抓到。最后进入水池边上的小洞。在里面意外的发现了皮克鲁族的宝物——力量手镯。有了这个东西，就是变小了也能拥有巨大的力量了。



马上回到学者家，进入柜子的缝隙把两个柜子推到一起就可以上到天花板了。

在这里，发现了在横梁上摇摇欲坠的借书。不过只靠我的重量还不能让它掉下去。把左边的灰尘吸掉会发现分身格，利用分身才使得书终于落到了地上。快拿去还了吧。

最后一本书被住在海拉鲁湖上的人借走了。不过一看地图，那么大片湖我可过不去。不过我在用爪子挖巫婆家下方的洞时，却意外的发现这洞通到海拉鲁湖，真是太好了！



屋内没人，只有一张留言，同时我也看到了炉子上的书，不过够不着。把屋子后的树木用冲刺撞倒后就可以变小，从屋子的后面进入，先移动柜子后再把书推下。这样，3本书终于都齐了。

把书都还了之后再进入书架里，就会发现，书都回到原来的位置了。沿着书背，我终于在一本书里找到了ブクタ长老。真没想到皮克鲁们能把书给挖空了当房子……

说明来意后，长老愿意把宝物给我，但是要我接受试练。随即打开了我脚下的陷阱……

在水道的最深处，我消灭了



两只蜈蚣样的魔物，最后得到了可以在深水中活动的宝物--水かき。（在深水中按B可以潜水，能躲避攻击。不过无法从深水里直接上岸，必须要先进入浅水或者爬楼梯才行。这点需注意。）

能够游泳之后世界顿时开阔了不少，很多之前不能去的地方都可以再回去逛逛了。包括藏在海拉鲁湖中的冰之神殿。我站在一块有裂缝的冰上，然后艾泽鲁开始念咒，我缩小后成功的进入了神殿之中。



しすくの神殿

注意在冰面上行走会有较大惯性，不要跑太快了。

先从上方进入，来到一房间内，看到一个机关与一块封有钥匙的冰块。先打开机关，然后上层的洞口就会打开，眼光照射进来。接着回到上层，从洞口跳下，把冰块按下-右的顺序推入阳光里就可以融化冰块得到小钥匙。

之后原路返回，打开一扇门，从里面的洞口跳下，会来到一处有3块冰的房间。先不要急着关闭机关，因为冰块中的钥匙还没拿到。先上面的冰块往左推，下面的往下-左推，铺垫好之后就可以按左-上-左-下-左-上-右的顺序把藏有钥匙的冰块推到阳光里融化。最后得到大钥匙。



回到神殿入口，现在就能打开下方的大门了。

一进入下面的房间，就看到了冰之结晶。但是却被冰封住了无法取走。只好先在神殿里再逛逛，看看有没有什么办法。



从左边的门进入，用潜水躲避移动的针棒（这里往下直走可以得到地图）。上岸后沿着河流走一圈，会发现一个机关。用魔法壶吸蘑菇后跳到对岸，打开瀑布上的机关。之后大胆的从瀑布上跃下吧。



最后游到一个奇怪的地方。四周的墙壁组成了一个壶的形状，这里有什么秘密吗？我用潜水在水中寻找一番，果然被我发现了一把小钥匙。



拿着钥匙回去，打开门后会找到一张荷叶。用魔法壶一路将荷叶从刚才的瀑布上带下，有了荷叶就可以到达刚才无法直接从深水中爬上的平台。在打开了机关之后，会遇到一条岔路，右边是的路会遇到毛虫一条，消灭后能得到指南针。

依然不要离开荷叶，从岔路往上，来到一处四处是冰的地方，在荷叶上沿着河流一直前进。在被堵住的路口上岸，推动冰块压住机关就能继续前进。只要在不破坏下面5块冰的摆放的前提下，将最上面的那块冰按下-右-下-左-上就能办到。之后将荷叶一路带到右上角，就能到达一扇无

法从直接水里进入的门。

最后会看到一个巨大的机关，利用两分身就可以推动它。成功后会看到阳光照射进来，融化了右边道路上的小冰块。但是包围冰之结晶的冰块太大，目前的光照还无法融化它。



从冰融化的右侧路口进入，一路来到最底层，会发现一个冰封的箱子。先推动这里的机关，然后上面的洞口会关闭，这样回到上层就能打开那里的机关，最后再回到底层打开上方洞口，阳光就会照射进来，从而得到小钥匙。

用钥匙开门后进入一处房间，进入后退路突然被堵死了。我推动下面的机关，天花板上打开了个洞，阳光照了进来。但没想到一只蓝色黏液怪从打开的洞口掉了进来，又一场战斗不可避免。

打法与之前的BOSS一样。只是它会放电，放电的过程中无法吸收它脚部的液体。

打败它之后得到了火焰灯。装备之后再按装备键就可以把火点燃，这个时候只要靠近冰块就可以将其融化。不仅如此，点燃的灯还可以用来照亮黑暗，增加视野。



在这个房间，先把面前的这块冰融化，然后跑到左边将冰块推到下面的开关上，再使用2分身来压住另两个开关就能开门。不过要注意冰面很滑，要小心别让分身卡到墙里。



之后一处有五块石块的房间里，向上推动右上的石块就能打开机关。

在一处被蜘蛛网堵住的路口会发现不能使用魔法壶，不过用火焰灯一样可以把蜘蛛网弄掉。

消灭两条毛虫后就会看到另一个开关。推动后，另一边的阳光也照了进来。冰之结晶终于露了出来，不过阳光也融化了BOSS，它把结晶吸入体内之后就跑了。



追到下面的房间就会和它发生战斗。对付它，要反弹它吐出的石头才能造成伤害。它在受到3次攻击后它会把自己用冰包围起来。这个时候要用火焰灯点燃它的尾巴，就能把保护它的冰融化，之后重复就能把它消灭。

最后得到冰之结晶。





刚从神殿里出来，就遇到了古代海拉鲁国王。他要我去海拉鲁的王族之谷，并在地图上为我标明了位置。



不过现在的首要任务还是去圣域中为剑冲入冰之结晶的能量，赶回王宫，从守城的卫兵口中得知"国王"下令任何人不得进入宫殿。于是进入左边的花园，躲开巡逻的士兵，在上方的草丛中发现了通往王宫的密道。



成功将能量充入剑中之后就可以使用3分身了。方法与之前一样，不过又增加了一份力量。

之后来到北海拉鲁平原左边的洞内，用3分身推开里面的石头，就可以来到王族之谷。



在里面前进没多久就会进入一个不断循环的树林内，要根据牌子上的提示按上-左-左-上-右-上的顺序才能离开。

来到墓地，发现大门被锁住了，到右边的屋子里找到守墓人，向他要来墓地钥匙。不过一出小屋就飞来两只乌鸦把钥匙给夺走了。在左下角的树上会发现钥匙和乌鸦，不过不能靠近它，否则它会带着钥匙飞到右边树上，不断循环。要离开一定距离使用鞋子撞树就能拿回钥匙。

在墓地中把右边的石头清理掉，就会发现分身格，使用三分身踩下上方的开关就能打开王族



之墓的大门。来到墓地的最深处会再次遇到之前的古海拉鲁国王的幽灵，他给了我一块金色的幸福碎片，并让我去海拉鲁的水之源头。

从北海拉鲁平原右边来到塞拉瀑布（セラの滝），会发现一扇有半块金色幸福碎片的石门。用之前国王幽灵给的碎片组合，打开了道路。一路上山，最终来到了塞拉水源（セラ水源）。这里应该就是国王幽灵所说的海拉鲁水之源头了吧？在山头发现飓风，乘风飞行竟然来到云上世界。

在这里遇到了到地上参加皮克鲁节的两个风之住民，他们说通往风之宫殿的路被切断了，希望我能找到这里的幸福碎片帮助他们回家。

在云上世界要用爪子挖开云层，再利用旋风才能走遍整个地图。这里还会遇到一种躲在云里的敌人，要先魔法壶吸掉云才能攻击它。



找到5个金色碎片再把它们拼装到对应的柱子上，就会出现飓风，再次乘风飞行后就能来到风之住民的住处。与4楼的长老交谈，得知风之结晶被藏在云上的风の宫殿中，并允许我去那儿把它找出来拯救海拉鲁王国。



风の宫殿

这里要当心别从边缘摔下去，而切换道路的开关除了用剑攻击外，也可以用弓从远处射击，更可以用炸弹来延迟道路切换的时间。

进入一处平台后，通道会被堵上。消灭所有出现的魔法师就能得到飞行围巾（はねマント），装备后按装备键就可以跳跃，长按可以滑翔一段距离。滑翔到右边后，踩着云往上跳就能来到2楼。



来到一处有4个开关的地方，虽然只能使用3分身，但同时攻击4个机关还是可以办到的，只要站到机关间隔处挥剑即可。



隔壁的房间里有很多的吹风设施，要乘其间隙通过，否则会被吹出平台。绕到下面，往坑里用颠倒杖就可以跳上平台。

在网格的地形上有一种活动的方快，只要在上面跳跃就能到达下方，如果在其下面跳跃的话则能回到网格之上。



在这里需要借助风力使用滑翔才能到达对面。



这个宝箱暂时拿不到，要在左边的房间一路利用风力从下方飞到这里，推开砖块就能得到小钥匙，之后打开上面被锁的门就能得到大钥匙。



使用大钥匙开门之后，会来到一条死路，但是地上的砖块组成的箭头却似乎叫人继续前进的意思。勇敢的跳下去吧。



消灭平台上遇到的魔物武士就可以进入宫殿内部。

从左边的楼梯来到二楼，从这一层上方一房间的正中跳下能够落在一楼的一处高台上，拿到一把小钥匙。

二楼下方的房间里，用分身开启机关后能拿到另一把小钥匙，之后从右侧的楼梯上楼。

三楼没什么东西，一处房间里消灭魔法师可以得到地图。

四楼的这个地方，需要看准时机用箭引爆敌人炸掉石头就可以跳过去了。

五楼的通道比较隐蔽，在里面会看到对面的墙有裂缝，但是无法通过。这个时候要从外墙的位置大致找到内侧有裂缝的墙，然后就能炸出通道。





在满是爆炸敌人的房间内，要小心不要接触他们，否则会炸到中间机关把门关闭。

拿到小钥匙回到五楼的走廊，从有裂缝的地板处跳下就可以到达4楼一处原本无法通过的地方。

最后在得到大钥匙之后打开大门，跳入祭坛上的飓风里就会遇到BOSS。

BOSS是一大一小两条风鱼，对付红色的风鱼要制作和它眼睛睁开位置对应的分身，然后同时攻击睁开的眼睛就会让它露出弱点。第一次打爆红色风鱼后，要及时跳上蓝色风鱼的背部。蓝色风鱼的弱点是四个随机睁开的眼睛，要当心它用尾巴扫荡背部。一段时间后，它会把你再带回红色风鱼处，打法同前，不过这次蓝风鱼会在周围用能量弹干扰你分身，之后循环，第三次打红风鱼时蓝色的会在上空冲刺，第四次时还会出现绿色的小怪来干扰。



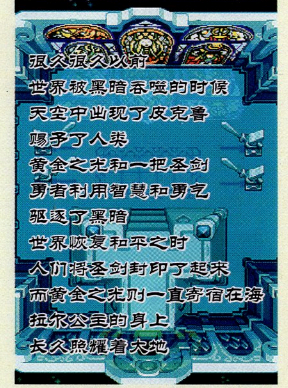
在把两条风鱼都解决之后，终于得到了风之结晶。



于是我立刻回到海拉鲁城，在花园里和士兵再玩次捉迷藏后从地道进入圣域。在得到了完整力量后的皮克鲁之剑终于变成了具有除魔之力的圣剑。



圣剑恢复的光芒令上方的石碑消失了，在后面的房间里，我看到了墙上记载的古老传说……



"原来公主就是黄金之光的继承者。"

就在我注意力分散的同时，"国王"突然出现在我面前。

"真是谢谢你啊，让我知道了"フォース"的秘密。哼哼哼。"

这个时候，艾泽鲁看出了"国王"的真面目--古夫。在我准备上前对付他的时候，他释放魔法把我弹开了。

我醒来后，古夫已经不见了踪影。艾泽鲁焦急的告诉我，古夫知道了黄金之光的秘密后一定会从公主身上摄取力量，一定要快点制止他。于是我抓紧了手里的圣剑，冲出了圣域。

回到海拉鲁城内，一切都发生了巨大的变化。古夫用魔力改变了整个海拉鲁城的构造，把它变成了自己的暗之海拉鲁城，大臣还有卫兵们都变成了石头。

我想起来国王说过圣剑具有除魔的能力，于是我积聚剑的力量对着石化的士兵释放了出去(就是对着石化的人用回旋斩。)士兵恢复正常了。

帮助了他们之后，我迫不及待的进入城里，寻找古夫的踪迹。

暗の海拉鲁城

在这里，谜题已经没有多少了，更多地方需要的则是操作的技术。

在炸开了一处墙壁后，在里面发现缩小平台。变小后返回，从火球旋转的地方跳下。从墙上的小洞进入牢房，打开机关就能救出国王。拿了钥匙后回去开门。



这里的敌人要用四分身同时反弹它们打出的子弹，就能消灭它们打开机关。



在一处布满蓝色开关的房间，要一次不重复的走过所有的开关才能打开开关。失误的话可以踩左边的机关让颜色复原。

在这个三面是墙的房间里，要炸左下处的墙才能打开隐藏通道。之后在王座前遇到魔物武士，消灭它后推开王座会发现秘道。



一路来到两楼中间的一处房间，消灭黑色的魔物武士会看到4个地方出现敌人的提示。回去消灭它们后，能在打开的道路里找到小钥匙。

集齐4把钥匙后就能在之前黑色魔物武士后面的房间里拿到大钥匙。之后可以回到城里准备一下迎接最后的战斗。

打开红色传送点前的大门，一进去就听到了古夫得意的笑声，艾泽鲁告诉我，如果不及时在古夫成功得到黄金之光前救出塞尔达公主，那公主将永远是石头了。

这里总共要遭遇3批敌人，都不是很难。但是有隐藏的时间限

希望小神游代理NDS，我们就可以支持正版支持行货了。
宋硕，18，男，266555，山东省青岛开发区第一中学高三1班，兴趣：电玩、动漫、篮球

制，拖得太久就会因为来不及救出公主而GAME OVER。尤其是最后一批3个魔物武士非常难缠，要注意时间。

最后终于在祭坛上发现了古夫。这次他似乎认识到了我的存在对他造成的威胁，化身为魔神之后向我袭来。



对付魔神形态的古夫，要先将围着他转圈的小眼睛全部打掉，这样他就会露出弱点——红色的眼睛。不过在其受到一定伤害之后，他会用魔法将小眼睛包裹起来，使普通攻击无效。这个时候要先用魔法壶吸收包围着小眼睛的黑球，之后就能用剑攻击。



消灭他之后，发现自己被传送到了别的空间之中，而魔神古夫再次出现，使用变身再次与我交战。

对付变身后的古夫，要先用剑射他周围的8个小球，其中有4个红色的眼睛就是他的弱点，全部射出来之后使用4分身同时攻击4个红色眼睛，他就会陷入恢复的僵直，这个时候就可以对他造成伤害。



尽管变身后的古夫十分厉害，但还是被我消灭了，随着爆炸，古夫消失了，我也回到了城堡内。回到祭坛上，将公主恢复原样后，城堡突然开始崩溃，我连忙带着公主离开，不过出口却被落石给封住了，只好先往圣域中躲避一下。

不过，在圣域的入口处，我们却再次遭到了古夫的袭击。原来他还没有彻底灭亡，并使用了自己得到的全部"フォース"，做了再一次的大变身。

最后之战，不过难度可以说比之前两仅还简单，但如果不知道打法却可能变得十分困难。在他把手伸入地下的时候，对着他的手使用颠倒杖，就会在其手上出现小的入口。进入后会发现很多金色的眼睛。但是只有一只的眼球是红色的，集中消灭这个眼睛后就能破坏这只手臂。

在打掉他两只手之后，他会



睁开前面的4只小眼睛。这个时候要使用4分身，同时反弹小眼睛放出的能量弹，之后就可以对他造成伤害。不过要特别注意他的雷电球，就算是命中分身也会对本体造成伤害。



最终，古夫倒在了圣剑之下，由于古夫被消灭，城堡不再崩塌了，而艾泽鲁也恢复了皮克鲁的身体。



不过古夫造成的破坏却是很难弥补的。这个时候艾泽鲁把帽子戴在公主的头上，并用自己的力量调和公主体内的黄金之力。城堡复原了，被石化的人们也恢复了，魔物也消失了。

"力量是没有正邪之分的"，艾泽鲁说道"重要的，还是人的心啊！"

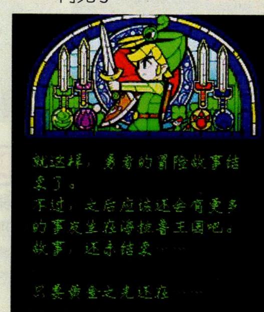
这个时候圣域似乎快要到消失的时间了，而艾泽鲁也必须要回到皮克鲁国去了。

"这是给你的礼物。"艾泽鲁说着，给了我一顶绿色的帽子。

我把帽子戴在头上，对于即将离开的艾泽鲁，我不知道该说什么。只是看着艾泽鲁变回了皮克鲁应有的大小，走向门里。

艾泽鲁在门前停住了脚步，再次回过头来，望着我们。

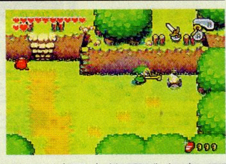
"再见了……"





研究心得

钱袋的收集



这次钱袋的容量不再是初始就999了，需要找到更大的钱袋才能扩容，商店花80元买到；与学校下方屋子里的人拼碎片在ロンロン牧场里找到；东の丘从图中位置跳上去，可以找到增加钱袋的大妖精。

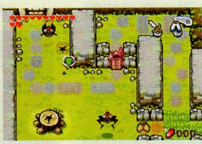
99个炸弹与弓箭的收集

炸弹和弓箭在入手后都有3次提升最大值的机会，数量最终成为99。

■炸弹：商店购买；ゴンゲル山（详见攻略正文）；与得到炸弹的皮克鲁拼碎片，从风のいせき里出现的宝箱中获得。

■弓箭：商店购买；王族の谷入口下方两个栅栏的中间可以炸开，与里面的大妖精对话回答问题，按1-2-2-1-2-2的顺序回答就可提升上限；在风のいせき，与一损坏的机器人边上洞里的皮克鲁拼图，出现藤蔓后获得。





4个空瓶的收集方法

空瓶可以携带恢复道具，如果将加血的小精灵装入瓶子里更是可以用来复活。所以说多带几个是非常有用的。而游戏中总共可以得到4个瓶子。

1、ゴンゲル山。攻略中必须获得。

2、剧情后期回到自己的家，和叔叔拼幸福碎片，会在东之丘出现内有空瓶的宝箱。

3、剧情发展到一定程度，会在商店里看到里面老板背后的箱子有个瓶子。在酒吧里用变小来到商店老板柜台里，拿到装有狗粮的瓶子，接着拿到地图上打勾的地方，塞拉湖北边的屋子，把狗粮放到盆子里就能得到这个空瓶。

4、帮助ゴロン挖通道路就能得到。

帮助挖洞的哥隆(ゴロン)

这个任务必须后期才能完成，因为需要挖洞和游泳的能力。

在东之丘会看到两个耕地工作的人，与上面的一个拼碎片，就可以看到隆隆牧场里的ゴロン打通了一个洞穴的入口。之后就要在ゴンゲル山，ベーレ高原，チロリアの森，ハイラル湖,东の丘这五个地方的鼹鼠洞中挖掘（有一些洞需要先拼碎片出现陆地后才可进入），寻找特殊的墙壁。把靠上方的墙壁挖干净就会发现一个小的圆洞，靠近它就能与其拼碎片。每完成一个就会多出现一个ゴロン帮忙挖洞。在6个ゴロン全部出现后就能将路障全部打通，可以得到里面的一个瓶子。





升级武器

武器升级是ZELDA的另一项传统了，下面列出武器的升级方法。

强力回旋镖

这个任务需要有鼹鼠手套和颠倒杖才能完成。

在买到了回力镖之后，在南・ハイラル平原会发现多了一个绿色的胖精灵。与其对话后再和它拼装碎片就能在北・ハイラル平原上打开一个树洞。之后就能在ロンロン牧场，ハイラル湖以及ベーレ高原中遇到其余三个精灵。与它们一一拼完碎片后，能在北・ハイラル平原打开4个树洞，将里面的机关全部踩下，就能拿到强力回旋镖。飞行的距离会得到加强。

光之弓矢

这个任务需要有魔法壶。

光之弓有特定的获取时段。在游戏进行到去云上之前，与住在海拉鲁镇左边的一风之住民拼碎片，会在南・ハイラル平原出现传送点，从这里能传送到云上风之住民的住处。





在二楼的床上会发现一个被幽灵缠身的人，用魔法壶吸走他身上的幽灵就能让他恢复健康。当游戏中再次来到这里的时候就能从他那得到光之弓矢。

光之弓矢可以蓄力攻击，蓄力后的箭可以用来锄草。

如果之前没有来帮他除魔，那后期这个人物就

会消失，想得到的话就只有重打了。





遥控炸弹

剧情发展到后期，与森林里的皮克鲁长老拼碎片，这样就可以在之前得到炸弹的皮克鲁那交换到遥控炸弹。丢下炸弹之后只要再按键就能够控制其爆炸。如果觉得遥控炸弹不好用也可以再和该皮克鲁说话换回原来的炸弹。

镜之盾

得到该盾的前提是必须通关后读取通关记录。

完成了帮助打洞的哥隆任务后，与第六个出现的哥隆拼碎片。就会在セラ水源出现一只巨大哥隆，与其对话选两次第一项可以把盾给它吃。然后等上一段时间再回来，就可以得到镜之盾。镜之盾的作用是可以反弹敌人的飞行道具。

剑技习得全攻略

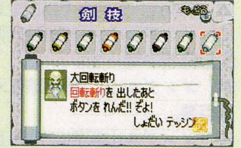
剑技共有11种，其中8个是可以使用的，习得后能得到卷轴，其余3个是辅助剑技。

镇上的道场里可以学到4种，分别在通过森のほこら后，通过炎のどうくつ后，得到天马鞋后，得到飞行围巾后分别能够学得。

ゴングル山上买到指轮的地方往上爬，用分身打开机关后在密室里发现道场。与师傅拼图会在タバンタ秘境出现道场，能学得辅助剑技回旋斩蓄力时间缩短。

ハイラル城中庭内右侧草丛中隐藏有道场，学习前要先点燃里面的火盆。与师傅拼图会在セラの泷出现道场，可以学得辅助剑技分身时间缩短。

进入ハイラル湖左下(要游泳才能到达)树洞内也有道场，但必须要有10点HP才能学习剑技。与师傅拼图，在北・ハイラル平原出现道场，能学到辅助剑技大回转时间延长。（必须先学会大回转。）



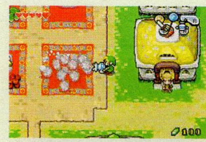
当以上7种剑技全部学会后去タバンタ秘境，推开左边的墓碑后能学会最后的剑技--大回转，释放回旋斩后再连打按键就可以做移动旋转攻击。

特别商贩

是不是觉得镇中间卖东西的地铺上有些冷清呢?其实是可以让商贩在这里做买卖的。

与第一个挖洞的哥隆拼碎片之后，镇上就会出现卖幸福碎片的哥隆商人。

而将右下地铺上的碎石用魔法壶全部吸掉后就会出现另一个商贩，他卖的都是些十分特别的东西。购买时请先准备好空瓶。





道具效果

红色——增加回复物品的掉落几率。
白色——增加幸福碎片的掉落几率。(主要是绿色)
绿色——增加海螺的掉落几率。
黄色——增加钱的掉落几率，全是加20的。
蓝色——增加消费道具的掉落几率。
橙色——增加恢复妖精的出现几率。

虽然这些东西有效时间都极短，但是却非常有效。带上一瓶黄色加钱的，到ベーレ高原这种有大片草地的地方放大回转，失效前能赚四到五百，绝对是赚钱的好方法。不过他贩卖的后3个道具并不是一开始就有的，必须要先帮助森林内的皮克鲁种花事件后才会出现。

森之皮克鲁的花房



森之皮克鲁的村落里，在之前得到"ペララの実"的地方与皮克鲁对话，它会向你要3种液体来种花。首先是牛奶，在镇上牧场主女儿那可以买到。其次是ゴングル山の水，最后是巫婆家购买的红色药水（要先与南・ハイラル平原左下皮克鲁拼碎片才会出现）。每次给他液体后都要过一段时间再去才会看到花开，之后才能再给他下一个液体。而每种出一种花后就可以令镇上卖特殊道具的商人新增一个商品。

定购杂志



在镇上与那个到处跑的红衣邮递员拼碎片可以令邮局出现一名杂志定货员，花200元可以邮购杂志。付了钱后出邮局再进来就会看到杂志了，里面写的是一些操作技巧和游戏的隐藏要素。最多可以买到8本。不过8本书对应8个剑技的卷轴，有几个卷轴才能买到几本书。

神秘的蓝蝶

第一次与宿屋里的三姐妹拼装碎片，会出现帮

他们寻找住处的人。之后再分别与她们3个人拼，就会在风のいせき，タバンタ秘境以及王家の谷出现蓝色的蝴蝶，只要接触它们就能捉到，并可以相应的提升游泳速度，射箭速度以及投掷物品的距离。

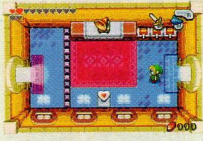
任天堂爱好者



游戏中得到的海螺可以用来在镇上左下的房间里玩扭蛋机，可以得到游戏中人物以及敌人的图鉴。抽取图鉴时有一个几率的问题，这个是表示不抽中重复图鉴的概率，从最初的100%会一直降到1%。但是只要多给他海螺就能提高几率，每多给一个就能提高1%。

但是并不是所有的图鉴都能简单转出来的。一些重要的人物和敌人（比如黄金敌人）必须要见过之后才有抽中的可能，如果变成0%就说明你所有见过的图鉴已经都得到了。而且抽取几率的计算与可被抽中的图鉴最大数有关，所以建议尽量在后期再去抽，可以节约点海螺，除非你愿意赌赌自己1%的运气。（一些有出现条件的人物和敌人，可以看看后面重要碎片的拼装。）

图鉴共有136个，但是通关前无论如何只能转出130个，只有读取后通关记录才能得到包括最终BOSS在内的6个特殊图鉴。在得到全部136个图鉴后，店里的老板就会给你任天堂纪念金牌，之后就不会再得到海螺。但是如果和酒店边上坐着的人说话，他会为你的毅力感到惊讶，之后就可以从上方红屋顶右边的门进去了。里面可以得到一枚心之碎片，而调查收音机则可以收听游戏中所有的音乐。



心之碎片

游戏总共可以找到44个心之碎片和1完整的心，再算上5个迷宫内击败BOSS得到的心，总共是20格HP。

1、森のほこら入口。

2、皮鲁克森林村落内右侧。

3、森のほこら内拿到魔法壶的下方房间。

4、森のほこら中，得到魔法壶后把地上的灰尘吸掉后会发现机关，踩下后出现蓝色传送点。回到进口找传送点就能得到。

5、南・ハイラル平原的树洞内。剧情中拼出第一个碎片后就能得到。



6、从ゴンゲル山ふもと的左侧往上，对着悬崖使用炸弹。里面可以得到一个。

7、ゴンゲル山左边有落石掉下的地方，两个土坡之间的墙可以炸开。

8、炎のどうくつ中，过了岩浆上的铁轨后注意下方可炸的墙。

9、北・ハイラル平原左边的洞内。

10、チロリアの森的入口，要从海拉鲁湖绕过去或者取得游泳能力。

11、セラの滝的右下方。

12、タバンタ秘境里的推动左边墓碑后找到。

13、风のいせき里的第二个树桩处变小，然后往回走，顺藤往下爬，镜头切换的时候能看到墙上有个小洞，平时会被HP挡住，不注意的话很难发现。



14、风のとりで右数起第二个入口，在最高处以小人的形态跳下去，就能拿到右边的碎片。

15、ハイラル湖上方小屋左边的池子里，按B潜水就能找到。

16、王族の谷内，左上方的墓碑可以推开。

17、风の宫殿内。4楼往下楼梯的上方，推开砖块后跳到对面。

18、ロンロン牧场中有条小通道，要撞倒左边的树才能进入。

19、ロンロン牧场右上，要从ハイラル湖上方的鼹鼠洞挖过去。

20、ハイラル城中庭右喷泉内，要先和牧场主拼碎片。

21、ハイラル城中庭右下草丛内的道场。

22、タバンタ秘境，右上洞窟里。

23、タバンタ秘境中，在打开了两个移动浮萍后，变小绕到右下水塘，在上方会发现一小洞。

24、チロリアの森，能够游泳后，变小渡过得到炸弹的屋子旁的水塘，进入上方的3个小洞中左边那个。

25、ハイリア湖下方，靠游泳取得。

26、ハイリア湖的道场内。

27、ハイリア湖，使用跳跃得到湖中的一个碎片。

28、西の林，先与ハイリア湖风之印记处的皮克鲁拼碎片，打开一个树洞。

29、东の丘，先与左下的皮克鲁拼碎片，出现巨藤。

30、ゴンゲル山，从左侧山顶的楼梯往下爬，下面的鼹鼠洞中有一个。

31、ゴンゲル山，与造剑的メルタ拼碎片，山顶出现巨蔓。

32、ゴンゲル山买到指轮的上方道场内。

33、セラの滝左边瀑布前。

34、セラの滝，与森之皮克鲁村落内一村民拼碎片，会在セラの滝出现陆地，进入鼹鼠洞获得。

35、セラの滝，与某风之住民拼碎片，之后会在セラの滝瀑布内出现洞穴。

36、南・ハイラル平原，把左下的树撞倒后变小跳入水里，沿着河游会发现一个小洞。

37、镇上，在一养狗的人家中变小后从宿屋背后进

入密室。

38、在镇上帮助右下的妇人捉鸡，在最后55秒捉3只鸡的一轮中通过就能入手。

39、镇上，鞋店下方的屋子里与店主谈话后挑战魔物获得。

40、在镇上的大钟下跳跃。

41、在镇上的学校里变小后进入操场里的小路。

42、喷泉上的小洞，得到力量指轮的地方。

43、在ハイリア湖右下小后，与湖右边高台上小洞里的皮克鲁拼碎片，之后ハイリア湖北边出现巨藤。（要从上方鼹鼠洞里才能到那里）

44、会游泳后，从森林皮克鲁村落右边得到心之碎片的地方下水，与对面屋子的皮克鲁拼两次碎片后，会在ハイリア湖出现小通道通往湖中央的高台。可以得到一整颗心。

45、收集全部图鉴后在一屋子里得到。

幸福碎片

先要说明的是，碎片的数量与拼装总数是不相等，也就是说即使全部碎片事件都完成后也会有多余的碎片残留。



尽管随着流程进行，一些人和动物会消失，但是并不会影响到全碎片的拼装。蓝色和红色碎片的拼装均为固定人物，而绿色的则有些固定，有些会随着人物的消失随机转移。拼装并不是随时都能完成的，大多数需要随着剧情的推进才会出现，不过最后一定能够将所有的拼装都完成，不会像光之弓矢那样出现错过的情况。

将全部的碎片事件都完成，再去找南・ハイラル平原上的绿色胖妖精，他就会给你自己的金像，纪念你完成了所有的碎片拼装。

除了上述事件中所提到的一些拼装外，这里再列一下其他一些重要的拼装。

■蓝色：

1、宿屋二楼的女孩(最终剧情前会在镇上游逛)：ベーレ高原出现陆地。

2、タバンタ秘境上方洞穴里的植物精灵：チロリアの森出现树洞，内有卖幸福碎片的商人。

3、王家の谷守墓人：打开王家の谷右上的墓碑 里面有一红色幽灵。

4、王家の谷左边的幽灵：猜金币游戏的堵钱比例变成三倍。

5、王家の谷左边的幽灵：可以让镇上的一幽灵消失。

6、西の林左下小屋内皮克鲁：西の林出现巨藤。

■红色：

1、ベーレ高原左下角树洞里的诗人：打开西の林里诗人回家的道路（之后要帮她驱除家里的妖怪，点燃火盆就行，之后她会给你礼物。）

2、南・ハイラル平原左下小屋：巫婆的商店里出现红药水。

3、南・ハイラル平原绿妖精：ゴンゲル山出现黄金敌人。

■绿色：

1、镇上酒馆里的老太太：ハイラル城中庭出现黄金敌人。

2、图书馆里的老头：东の丘出现黄金敌人。

3、镇上某妇人：チロリアの森出现黄金敌人。

4、镇上一流鼻涕的小孩：タバンタ秘境出现浮萍。

5、镇上左侧的皮克鲁屋：タバンタ秘境出现浮萍。

6、森林皮克鲁村落内某皮克鲁：タバンタ秘境出现浮萍。

7、チロリアの森一树洞内植物精灵：西の林出现黄金敌人。

8、镇之皮克鲁长老（后期它会住到海拉鲁湖的中央高台上）：风のいせき出现黄金敌人。

9、ゴンゲル山ふもと小洞里的皮克鲁：ゴンゲル山出现黄金敌人。

10、风之住民的宫殿内某村民：セラのタキ出现黄金敌人。

11、风之住民的宫殿内某村民：タバンタ秘境出现黄金敌人。

其他技巧



◆到处奔波找人拼幸福碎片，是不是到最后连自己都记不得拼了多少呢？其实只要和那4个胖精灵对话两次，就可以知道自己还剩下多少幸运没有获得了。怎样？得到你要的幸福了吗？

◆在迷宫中冒险，打碎一些罐子可以得到回复道具，这时只要离开这个房间再进来就可以反复从罐子下面得到道具。买不起药水时可以说是非常实用的办法。



◆是否觉得那些需要炸墙才出现的山洞藏得太隐蔽了呢？这里有一个办法或许可以帮助你。在使用回旋斩蓄力的时候不要放开攻击键，然后对着墙按方向键就会听到剑与墙碰撞的声音，可炸开的墙和普通墙发出的声音是不同的。快去试试看吧。



SNK playmore	ACT	64M
2004.11.26	29.99美元	1人用

GBA

文/C.A.B.
责编/暗凌

GBA的超级大作《合金弹头》在经历了近两年的延期之后（汗）终于发售了！正如之前官方公布的影像那样，游戏的整体效果让人非常满意，音乐、画面、系统以及武器装备之类的都与该系列基本一致。由于此次考虑到在掌机上制作这个系列的游戏因而还加入了一些特别的要素，如卡片收集等等，是所有热爱合金弹头的玩家不能错过的大作！

系统分析

操作篇

A键：跳跃
B键：刀枪类射击（包括乘坐各类兵器所使用的机枪）
R键：手榴弹(包括乘坐各类兵器所使用的炮弹)
START：菜单（继续游戏和返回主菜单）
L及SELECT键无用

系统篇

●与系列作相比较，人物和画面的整体比例还是能接受的。
●武器方面没有创新，但系列作中的有些武器能在本作中取得并使用。
●主角并不是像系列作那样受伤即会死亡，而是改用了血槽系统，根据敌方武器的威力决定伤害值，流程中能取得面包、鱼等食物来回复血槽。
●新加入了卡片收集与囚犯收集系统，卡片和囚犯的总数分别为104和100。

◆**卡片的用途**：100张卡片中是51到55张是进入隐藏门的“钥匙”。
◆**关于隐藏关卡**：首先要找到55号卡片(55号卡片在游戏的第5关中），之后去找对应的通路前往隐藏关，在隐藏关中可以找到51和52号卡片。

武器篇

在战斗中一些武器是可以无限使用的，如手枪、坦克和飞机的子弹都是无限的，另一些则是有数量限制的，如获得的各类型弹药，还有特定场合才能使用的兵器，如坦克、飞机等，这些设定只要是玩过系列作的玩家都应该很清楚了吧。
手枪——威力最小
H 弹——连射速度快
R 弹——具有一定跟踪能力
I 弹——能贴着地面射出的子弹
S 弹——威力强但距离短
L 弹——威力中距离远
F 弹——威力中距离中有效时间长
G 弹——威力大距离远
D 弹——威力中,具有弹性,能沿地面曲线攻击
C 弹——有很强跟踪效果，威力一般

◆**取得隐藏卡片和囚犯的技巧**：在一些比较高的地点，如断木上或者是任何垫脚物的顶点处，要记得跳跃一下向上方开火；还有在任何版面中驾驶坦克车时，最好利用坦克的机枪向版面的各个角落扫一下；每个版面的出入口都必须“检查”一次才行，这样就能够取得难以寻找的物品了。

HARD模式男主角流程攻略

MISSION 1

区域A：进入游戏后选择任务即可进入第一关，听到那熟悉的音乐一定感动了吧。开始会有一段沟槽地带，要小心不要走得太快，用手榴弹开路。不远处解救囚犯可以拿到H弹，再走一会又可以换R弹。来到装甲坦克前使用H弹可以更快将其解决，打爆后会落下1名囚犯，他会给你10颗手榴弹作为报答。前进到平坦的地面后发现了直升机，如果有R弹的话就容易对付了。



区域B：在向上跳跃的过程中要注意那些放高射炮的敌人，他们的弱点是行动缓慢，只要及时干掉即可。一路来到上层（途中的箱子中有香蕉），扫除那些杂兵后发现了敌方的坦克车，利用取得的弹就不难对付了，况且坦克只有1辆（送死的）。继续向上后可以发现木箱，里面藏有H弹，如果感觉S弹攻击距离短的话那还是推荐H弹，在最后的出口处还会有一辆坦克拦路。

区域C：一开始就能坐上坦克自由操控了！不过不是想象中那样容易，刚上坦克却发现前方也来了一辆，建议跳出坦克车打爆它，否则和敌人近距离的情况下被打中的概率很高，况且坦克比较笨重。通过后利用坦克车的机枪扫平杂兵开上阶梯，立刻开炮将前方的坦克解决会比较轻松，





之后只要不站在下面坦克的正上方就能躲避它的炮火了（因为敌人坦克炮打不高），以后见到这种情况也一样可以避开。接着来到被杂兵包围的地点，给坦克加满油后就要面对直升机了，难度不高，直升机的火力只有固定方向的子弹而已。

BOSS：老坦克*1。BOSS只是一辆大型的坦克，不过它的动作比较多，一般在它飞驰过来时要算好时间跳过去避开；在它发射金黄色的炮弹时并不难躲，但要观察是否会落下H弹，对于火力会有很大的帮助；BOSS的机枪有时候会发射子弹，但子弹的速度不快，只要立即蹲下就能避过，BOSS被激怒后会出现来回跳跃的新招，但不会带来什么麻烦。

MISSION 2

区域A：来到丛林地带后开始就能驾驶威力强大的坦克与敌人大战了。这个区域中有许多断木，开着坦克也一样可以上去，在高处往往会有一些隐藏的囚犯，它们一般会给卡片和HP回复之类的物品。通过阶梯状的坡地来到底层会发现一辆装甲坦克，随之而来是直升机和微型碉堡，周围的那些杂兵也不容忽视，建议先把碉堡干掉之后，在躲避杂兵的滚雷之余向直升机开火。全部清除后继续前进，后面的路程中断木的数量较多，记得要上去探索



一下，最后消灭坦克与直升机进入下一区域。

区域B：这个地方的深渊比较多，如果失足掉下去将会丧命。在深渊中会跳出投射火箭弹的敌人，系列作中也有过这种敌人。一些杂兵比较麻烦，时不时投出微型火箭弹，要想轻松地避开可以试着向其开火，火箭弹并不会因此爆炸，而是改变飞行的高度。来到一处向左进入的房间，里面的2个囚犯被吊在高处，只有在跳跃中使用火焰手榴弹才能够解救它们，左边的囚犯会给玩家L弹，这种枪的威力较大，射击距离也相当远。出门口继续右行，会发现空中的那台机械，它攻击方式很多，不过只要利用刚才的L弹就可以秒杀它。在木制房屋顶端前进时要千万小心敌人扔出的滚雷，这里比较混乱，而且还有直升机的掩护，强烈建议先使用R弹（L弹）将杂兵解决后再集中火力对付飞机，随后而来的第二架直升机不需要干掉，直接前进到囚犯处便可过关。



BOSS：巨型装甲坦克*2。第一辆装甲坦克较容易对付，只是坦克车的主炮位置很高，不能利用手榴弹攻击，所以本战会是一场持久战。装甲坦克的攻击方式只有两种，一是主炮攻击，炮弹威力强大但爆炸范围很小，二是钢炮杂兵，每次出现一个且动作迟缓，不必担心。打爆它后真正



的BOSS便会出现。这辆棕红色的坦克与之前的那辆相比，在移动和攻击速度上都要快得多，只要集中精力注意BOSS的主炮发射方向及时避开即可。

注：如果发现杂兵是穿着黄色服装的，那就代表此人身上带有特殊弹药，干掉它后一般能获得L弹，这样一来就方便多了。

MISSION 3

区域A：解救同伴后发现此处是个陷阱，掉入地下道后发现敌人的模样与之前有所不同，这些杂兵的弱点是头部，必要时手榴弹在此也能发挥巨大的作用，开始不久可以在某沟槽处打出隐藏的囚犯得到F弹，这种弹药的威力大攻击面广但是距离近。来到版面卡住的地方会出现8个杂兵的包围，用F弹轻松解决。来到隧道的入口处使用残余的F弹解救囚犯可以得到香蕉。



区域B：这个隧道的结构并不复杂，看似通道较多但只要走一下就不难发现许多地方都是短小的死胡同。在隧道中不仅有杂兵和蝙蝠，也会出现系列中经典的僵尸火焰，不过本作中被攻击后将会丧命……隧道中的隐藏物品卡片非常多，开始处下落后在左边的小洞中能打出隐藏囚犯得到G弹，这种弹药威力超强距离也远，不过数量很少，要节约使用。在如图位置下去可以找到箱子，里面放有1张卡片（图卡片），搜索完隧道后可以来到上方继续前进，一路上会有一些高射炮的杂





兵防守，注意蹲下躲避，不要前进过快，隧道狭窄，一旦有什么危险就难以闪避了。之后来到隧道的出口处会飞出大量的蝙蝠，利用D弹攻击很快便能消灭它们，使用军刀也比较方便，要注意的是一定要近距离攻击！

区域C：这里的杂兵种类繁多，拿着盾牌的杂兵建议用手榴弹攻击；蓝色的敌人会投掷手榴弹，数量也较多；还有一些放高射炮以及开枪射击的敌人，总的来说不要浪费弹药，任何一颗手榴弹都要派上用场。来到一处有许多潜水敌人守候的地方，要看准他们出现的先后顺序逐个击倒，不要形成手忙脚乱的局面，那样一旁的榴弹兵就要攻过来了！消灭完全部后接着向前，前面的敌人数量也不少，注意消灭顺序即可。在版面的出口处会有许多黄色和红色的敌兵埋伏，他们会一排排的出现，只要不断左右来回跳跃走动使用军刀攻击，想保住性命并不难。

注：最后的红色敌兵出现时要站在版面的左边，那样可以利用地形优势干掉所有的榴弹兵而不受伤。

BOSS：重装甲战车。本关BOSS好像是移植自一代，在这里难度相对降低。装甲战车的两旁各有一架机枪，扫射时要注意观察枪口方向，只要在2架机枪之间进行躲避即可。BOSS的强力攻击是巨型激光炮，攻击时会先收集能量，想避开相当容易，只要待在最右边的死角里就可以放心了。BOSS的最后一招就是向地面投掷定时雷，一般情况下绝对不会逼着玩家靠近定时雷的。在激怒BOSS后它的机枪攻击方向和规律会有一定的改变，其实只要稍做思考也没有太大的威胁。

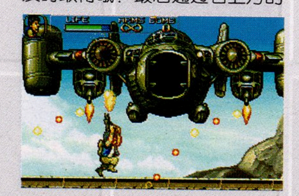
注：BOSS发射激光炮时只要位置站好，同样能利用这段时间来攻击它，另外将BOSS放出的定时雷干掉可以获得弹药R。

MISSION 4

区域A：跳伞降落后会发现几个敌兵，干掉后取得S弹，发现空中有许多敌军的伞兵，它们的出现没有特定规律，一般2-3人一起出现，一旦发现就将其消灭，否则伞兵的攻击速度可是很快的哦。完成任务后接着前进，前方的地形结构复杂，水中很有可能出现潜水兵，合理利用地形的优势，不要忘记手榴弹在此处的巨大用途。总的来说这段路虽然不算长，但到了后面一些高射炮兵的位置都比较麻烦，稍不留神就有受伤的危险。



区域B：来到铁桥上，版面相比之前的隧道关还要大出许多，这里的敌军兵力分布比较分散，开始处的装甲车不难对付，只要及时消灭它放出的跟踪弹即可，向上攀登的过程中时刻留意那些从窗口中突然出现的钢炮兵，一些跑动中的敌兵就不必过于留意，总之见了就砍，动作要快。途中那几个定时火箭弹发射装置基本没有什么威胁，在斜坡地段要注意观察上方的敌人，尤其是投掷微型火箭和滚雷的杂兵有一定麻烦。从版面右边跳上高台在某个火箭发射器后面有一辆坦克车，利用它前进轻松多了。关中的一些箱子中藏有卡片，某些箱子打开后，卡片会很快消失，一定要及时取得哦！最后通过右上方的





大门便可来到下一地区。

区域C：这里的一些废弃建筑物都是高楼，有许多废气的窗口中随时会出现钢炮兵和榴弹兵，建议把精力集中在观察窗口上，一旦有何动静立刻将其消灭。要通过这里的唯一办法是乘坐升降台。首先要找到在底层的那个升降台，它的位置大致在版面的右下角，在那旁边会有一辆坦克，如果HP足够的话可以考虑把它干掉。在乘坐升降平台的过程中一定要观察两边的敌人，不要随便跳跃也不要随便走动，等待敌人的动作后再消灭。平台的宽度并不是非常狭窄的，而且每个升降台的上升高度也不长，对玩家来说减低了不少难度。



注：本区域的左下角的木箱中有HP大量回复道具；踏上升降台后按↑即可启动，如果没有反应则说明此升降台已升至最高处。

BOSS：轰炸机。与PS版的这个BOSS相比，在攻击方式上显得有些不同。BOSS的普通攻击方式有投放杂兵掩护和机枪扫射。机枪扫射的威力不大，但频率较快。如果人物移动的话，轰炸机也会随之迅速改变位置，始终保持在主角的头顶位置，这样就只有以静制动了。BOSS的机枪其实也是有一定规律的，看准其发射方向再作出反应便可。杂兵的掩护起不了什么作用，见了就杀。BOSS被激怒后会在空中来回扫射，只要找准站位就行了，另外它的导弹头威力超级大，想避开有些困难，关键是引诱技巧，在轰炸机下降的瞬间改变人物的移动方向即可。

注：干掉黄色的敌人会掉出C弹。

MISSION 5

区域A：经历了重重考验终于来到了最终关卡。最后一关的第一区域难度不大，要求玩家驾驶喷射机进行空战。此时的手榴弹变为了导弹，导弹并没有跟踪效果只是威力比较强大，机炮的杀伤力与坦克车一样，只是枪口不能够360度旋转，熟练驾驶飞行器和熟悉攻击技巧是本关的要点。敌人的战机同屏最多2架，它们的攻击方式只有导弹，导弹的速度很慢，会慢慢接近玩家，只要及时避开或击爆就可以了。后期还会出现几架直升机，直升机的HP不高，必要时就发射导弹攻击吧。

区域B：一上来就会遇到装甲坦克，既然有飞机还怕什么。一路前进，地形也十分复杂，来回飞行时很有可能会出现一些曾经干掉过的敌人，由于机炮的射击方向固定，所以一定要时刻注意后方的敌人。在横梁上的坦克和装甲坦克都是非常有威胁的，建议使用导弹迅速解决，还有一个办法就是躲在版面的左上角，不过那样做要冒一定的风险。途中还有一些导弹防御系统，在一处被伞兵包围的地方可以站在横梁的上方跳出飞机使用跟踪弹攻击，随后抵达出口，先干掉直升机再利用飞机的高度优势摧毁坦克。

区域C：整个区域由许多的房间所组成，敌人的种类和出现地点都是经过了精心设计的，在前进过程中应当挑选上方的道路，对过关很有帮助。这里有许多分支路线，也有一些是特定的房间，里面可以取得卡片，一般进入后





会出现1-2排棕色的榴弹兵，之后会有几辆坦克拦在路口，并不难对付。经过了5-6个房间的路程，终于找到了BOSS。

BOSS：核心。最终BOSS是有史以来最难对付的，攻击方式一共有4种：1、反弹式激光反弹式射击。难点在于BOSS的激光会依靠左右两边的墙面反弹，这种情况下只有随机应变了（好像右侧的角落会比较安全）。2、放出浮游炮攻击。浮游炮的数量不多但跟踪能力很强，会在发射前最后一刻对准玩家，因此快速将其消灭的同时也要保持移动。3、冰冻球。干掉浮游炮后就要面对冰冻球了，这里推荐站在最上方的平台不断地跳起攻击，顺便躲避几颗冰球就行了，其实躲避冰球相当容易。4、发射超级能量光束。每次放完冰球后就会放射此



光束，这将摧毁所有的平台，不过并没有什么威胁性，站在平台的两边即可放心避开。BOSS被激怒后发射激光的速度和激光运动的速度都将加快，而且原本平台的摆放形式也做了改变。另外BOSS还将在发射冰球前放射环绕式高密度激光炮连射，就是BOSS从红色核心中发射出的激光数量非常多，而且程环绕形的放射，在较远的地方（最下面）会容易躲避。

注：打爆浮游炮可取得H弹，激怒BOSS后会出现4个浮游炮，可以取得2个H弹。

——全文完

现在，手上拿着钱想买SP，但听说很多是翻新的，不敢买。金秋的十月，小神游终于出SP了，不会再怕了。我会支持你，小神游。
李顺平，14，男，530001，广西省南宁市邕武路23号路西大队，兴趣：玩掌机、看动漫

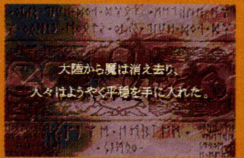
火炎纹章 圣魔之光石 剧本小说

FIREEMBLEM

ファイアーエムブレム 聖魔の光石

GBA	NINTENDO	S·RPG	128M
	2004.10.07	4800日元	1人用

文 黑衣の死神
编/雪人



这是一块古老的大陆……在遥远的时间彼岸，整个大陆曾经被魔物所占据，无力的人类之能在魔物的阴影下忍辱偷生，世界在这种混沌的情况下发展，灭亡之时似乎已经注定将会到来……但，当人类绝望地仰天悲泣之时，希望……就此而生。

圣石——也就是拥有退魔之力的神圣宝物，英雄格蓝多率领勇士们，藉着圣石的光芒与魔物作战。最后，魔物被封印了起来，它们的灵魂也被镇压在了圣石之中，世界恢复了和平与安宁。

但……

自从魔物从古老的马基瓦尔大陆消失后，时光匆匆流逝，八百年过去了。幸存下来的人类，守护着传承的圣石，将大陆划分为了五个大国：

“勇王”法特建立了路尼斯王国，他的勇武闻名于世；“贤王”海德统治着的佛雷利亚王国，优于知略的他将国内的一切管理的井井有条；“白沙之女王”伊修玫娅统治着沙漠之国加哈拿王国，她的美貌在世人中广为流传；“正教皇”曼泽尔信仰大义，受到他统治的罗斯特恩圣教国人民的深切爱戴；“稳健帝”威卡尔特以怀柔政策治国，得到了人民的支持；除开守护着圣石传承下来的五个国家，新兴的卡鲁奇诺共和国也以商业的发达而闻名。时光流逝，古代魔物的存在，以及那场古老战役都似乎已经随风消逝在记忆之中，大陆也在平和安宁之中维持着发展……







大陆历803年，一场突如其来的变故将整个大陆卷入其中。大国格蓝多帝国突然发动了对路尼斯王国的侵略，面对突如其来的侵略，路尼斯军虽然拼命抵抗，但侵略军势如破竹般地吞噬着路尼斯的领地，路尼斯王国的王子艾弗拉姆率军出兵应敌后也断绝了与国内的消息……这一天，侵略军的铁骑已经踏在了路尼斯首都之上……

法特坐在王座上，从法特的双目间似乎已经可以看出隐藏在他内心深深的不安，随着一声急报，传令兵神色慌张的跑进了皇宫，他面对国王单膝跪地，神情中充满了恐惧。

“报……报告！城门已经被格蓝多军突破了！敌人已经侵入了城内！我军防卫队已经被击破，出国请求增援的王子殿下也音讯不明！国王陛下！现在如何是好！？”

“这样啊……”法特长叹了一口气“到此为

止吧，命令所有的士兵投降，不要再造成无用的伤害了。”

艾莉柯缓缓走到父亲身边，法特站起来看面对着女儿，缓缓道：“艾莉柯，我之前交给你的腕轮，你有带在身上吗？”

“嗯，就在这里……”艾莉柯将右手轻轻抬起，她手腕上的腕轮依然闪耀着光芒。

“啊，塞图，你在吗？” 法特看着女儿，转身呼道。近卫队长塞图从一旁上前“是的，陛下。”

“你带着艾莉柯逃吧，去弗雷利亚，海德王应该会善待你们的，让我这个愚蠢的国王同路尼斯一起灭亡吧……”

艾莉柯心里一惊“怎么会这样……父王您应该和我们一起离开啊！怎么可以留在这里呢！”

“走吧，塞图”法特挥挥手，似乎下了决心。

“是，陛下”塞图明白了国王的意思，他走到艾莉柯面前，“得罪了，公主，”塞图双手将艾莉柯抱起，上马离开了王宫……接应的见习骑士弗朗兹在外就候多时，见此，塞图吩咐弗朗兹：“弗朗兹，你先前去弗雷利亚吧，单骑前进被敌人发现的机会要少一些，赶快去请求支援吧。”



“是”弗朗兹立即离开了。本以为就此可以稍微平静一段时间，天空中却又突然传来了飞龙低沉的呼啸，果然，又是帝国的飞龙骑士，来势汹汹，塞图立刻挺身上前，站在艾莉柯身前，对方看来来头不小，他自称是格蓝多帝国的四将军之一“月长石”维尔达，塞图与他交手后感到不敌，为了保护公主，他不顾自己已经受伤的身体，掉转马头将艾莉柯揽上马离开了这危险的地方。

不久，两人来到了弗雷利亚边境。

“艾莉柯公主，这里已经安全了，一路上我的种种无理，请您见谅。”

“怎么这么说呢，塞图，我能从城里逃出来，我现在还能活着站在这里，都是因为你的存在呢，何况你为了保护我，还受了这么重的伤。”艾莉柯走到塞图身旁，用丝巾轻轻的为塞图包扎着伤口。“不知道留在城里的父王怎么样了，下落不明的哥哥也……”

“这种程度的小伤还不算什么，公主，您不必为我担心，法特大人和艾弗拉姆殿下都很强大，他们一定不会有事的，现在我们要做的是赶紧前往弗雷利亚，公主，您一定能与他们再会的。”塞图温柔地看着公主，但他也深知，守护公主，守护路尼斯的秘密，重任时刻都提醒着他不能松懈……

“对，是这样呢，一定有与父亲和哥哥重逢的那一天，我们走吧，塞图！”

经过了一场小小的战斗，艾莉柯也得到了初次的试练，闪光的王家剑刺穿了山贼的咽喉，她的表情却变得平静了，塞图关切的询问公主是否在担心什么事，而艾莉柯则转过身来，微笑着对塞图说：“没事呢，我很好……原来，这就是战斗，这与曾经和哥哥及利昂的比试完全不同呢。打倒敌人才能继续生存下去，这就是心灵无法传达，却只能靠力量来支配的可悲的世界吗？”

艾莉柯突然说出的这些话让塞图感到一丝惊讶“公主……您……”

“没关系的，我不会再输了。走吧，塞图，在与父亲和哥哥重逢之前，我绝对不会再失败了。”艾莉柯仍然微笑着，但这微笑中已经多了几分坚定。

经过几天的旅行，两人来到了路尼斯和弗雷利亚的边境谬蓝城，不料这里又已经被格蓝多侵略军占领，与弗雷利亚军合流攻占下城池后，艾莉柯惊喜的发现原来好友塔娜也在这里，原来她一直很担心艾莉柯的安危，于是赶到边境等待她的到来，却不幸遭到了格蓝多侵略军的攻击，于是，解放了缪蓝城的艾莉柯与塔娜公主一道前往弗雷利亚首都。

在弗雷利亚首都，海德王正焦急地在王座前来回踱步，而艾莉柯与塔娜也正在他焦急之时走进了王宫，见到女儿平安归来，海德王十分高兴，不过，他仍然以一副严肃的表情面对自己的女儿：“呃呃，塔娜，你平安无事就好，听说谬蓝城被敌军占领了我还挺担心呢。不过你也明白，没经过我的允许就私自跑出城去，不是什么好事吧？”海德爽朗地笑了起来。

“但是父王，您看我这不是很平安的回到您身边了吗？您看您看，我把谁带回来了？来吧，艾莉柯，快哨快哨。”塔娜把艾莉柯拉了上来，艾莉柯面对着自己父亲的知己海德王，微笑道：

“海德王，很久不见了，您最近还好吗？”

“艾莉柯，你没事就好，我很担心你的安全。”海德关切的答道，在他眼里，艾莉柯如同自己的女儿一样熟悉。

“是的，我们在路尼斯陷落前离开了，但是父王他……”

“嗯，弗雷利亚也得到了这方面的消息。”

“那么，海德王，拜托您告诉我，父王他到底怎么样了？”

“法特他……很遗憾……”

“那么，您知道我哥哥的消息吗？”艾莉柯很难过，但她仍然接着问下去。

“艾弗拉姆吗？他现在正在格蓝多境内战斗，他们突破了一道又一道的防线，现在正在格蓝多境内的雷恩哈鲁城附近孤军奋战，虽然敌人很强大，但他们仍然进入了敌军国境，真的很了不起呢，即使祖国灭亡了，却仍然在前线坚持作战，法特的儿子真是勇敢的年轻人啊。但是，现在他还是否安全，我就不是很清楚了。”

“是吗，那么，我要去前线支援哥哥，我一定要去，海德王，请您不要阻拦我，哥哥好比我的一半，现在他处于危险之中，我怎么可以置之不理呢？！”艾莉柯意志坚决，如同他的父亲法特王。

“果然是个和你父亲一样固执的女孩啊”海德欣慰的笑了“既然你已经如此决定了，那我也不会阻拦。那么，我就尽我所能帮助你吧，艾莉柯，我会派遣几名得力战士陪同你，军费也由弗雷利亚来提供。”

“谢谢您，海德王……”

当艾莉柯走出皇宫，塔娜追了上来。

“艾莉柯，你真的决定要去吗？这很危险，说不定你……”塔娜试图劝阻艾莉柯。

“塔娜，谢谢你的好意，但我决定了，我一定要去帮哥哥。”艾莉柯语气坚决。

“我之前曾经听说，格蓝多的威尔卡特王温柔善良，他也是以爱护人民而闻名的，我记得你们兄妹和他的儿子利昂王子关系也很好啊，可是现在……”

“我也不知道呢，塔娜。我想现在就算不相信也没用，毕竟战争已经爆发了，这就是现实。我已经失去了父亲，如果我什么都不做的话，连哥哥也会失去。所以，现在有些事情，我必须去做。”

“那么，一路保重啊，艾莉柯”塔娜望着好友，知道劝说已经不可能，但她仍然很担心艾莉柯的安全。

“嗯，我会的。”艾莉柯微笑着。

经过一番休整后，艾莉柯在海德王的几名要臣的陪同下向着艾弗拉姆所在的格蓝多边境出发了，一行人首先来到了边境之地伊姆村，这里原本是路尼斯的领地，本来就不是十分富足的村庄在侵略军和山贼的践踏下更是惨不忍睹，艾莉柯率领军队协助守卫村庄的战士加尔西亚和他的儿子罗斯击退了山贼，并邀请他们加入了军队，村长告诉艾莉柯，现在人民的生活非常艰难，山贼的侵略更是让他们雪上加霜。他们唯一的希望就是前线的艾弗拉姆王子。

入夜，艾莉柯望着星空，三年前的岁月又在她眼前若隐若现……

“那么，马上就开始比试了，你准备好了吗艾莉柯？”

“嗯，多谢哥哥指点。”

“但是，你心里的想法为何改变了呢？我记得你以前不是很讨厌战争的吗？”

“嗯，我的确不是很喜欢，但是……”

“但是？”

“一直以来，我都受到哥哥你的保护和照顾，实在是给你造成很多麻烦呢，但是现在，我也想……”

“这有什么不好的，我是你的哥哥，当然要保护你了。”

“但是，不管多少，我也想学一些剑法，因为我也希望将来的某一天能帮上你……”

“那么，我教你的时候，你就不能撒娇了哦。”

“嗯！”

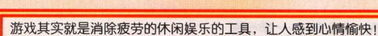
这时，一名少年经过，不小心碰到了艾莉柯，打断了她的回忆。

“公主，您没事吧？”塞图闻讯赶了过来。

“我没事……呃，腕轮不在了，莫非是刚才……”

“追！”塞图立刻转身上马，准备向刚才那名少年前进的方向追去。“公主，那个腕轮是绝对不能丢失的东西，无论如何要去找回来，快走吧，艾莉柯公主。”

一行人沿着偷走腕轮的少年的脚步追去，



来到了附近的帕斯帕山贼团所驻扎的霍尔克山寨，塞图向周围居住的百姓打听到那名少年已经进入了山贼团的根据地，艾莉柯决定借夺回腕轮之机，同时消灭掉这颗毒瘤。正当众人做好了作战的准备之时，一名哭泣的少女出现了，她自称妮敏，也是这附近的村民。她的村庄被山贼放火化为了灰烬，只有她和她青梅竹马的朋友哥玛逃了出来，哥玛负气的前往山贼的根据地要偷回属于自己的宝物，妮敏担心哥玛的安危也随后赶来，但现在她孤身一人又无法进入这重重看守的山贼团，她请求艾莉柯能帮助她。艾莉柯应允后，一行人攻下了山贼的根据地，但令众人大吃一惊的是原来妮敏所要寻找的人就是偷走艾莉柯腕轮的贼，塞图愤怒地将腕轮夺了回来，来到了艾莉柯面前，将腕轮交还给了艾莉柯。



“被偷走的腕轮在这里，让您担心了，艾莉柯公主。”

“谢谢你，塞图。我记得，这个腕轮，还是年幼时父亲给我的呢，好像一共有两个，我这里一个，哥哥那里也有一个。”

“艾莉柯公主，这个腕轮，请您不要再把它取下来了，因为……这是法特王托付给你们的，路尼斯王国未来的希望啊。”

“啊？”艾莉柯有一点吃惊“塞图？你说的是真的吗？你究竟知道些什么？”

“对不起，公主，等到我应该说出来的时候，我自然会把一切都告诉您的，请原谅。”

“我懂了”艾莉柯静静的回答。

随着一场又一场的战斗，艾莉柯也慢慢地懂得，等待她的事，还有很多，将来的路，还很漫长……

离开了霍尔克山寨，一行人为了前往边境之城塞利菲尤，开始穿越萨巴森林，令人意外的是这里居然出现了古代传说中魔物的踪影，虽然一行人在两名旅行魔道士的帮助下消灭了魔物，这接二连三发生的怪事到底是怎么回事？究竟是何人在幕后主使？虽然眼前的道路越来越清晰，但不安的疑云却层层叠叠的在艾莉柯心中积累，带着种种疑惑的她，继续着她的旅程……

塞利菲尤，本来被称作平静的土地，可是这一天，格蓝多帝国军却在这里追杀着一名修女。经过一场战斗，救下这名修女后，她自称娜塔嘉，并告诉艾莉柯现在在格蓝多帝国发生了非常奇怪的事件，国王性情大变。首先破坏了传承下来至宝“圣石”。继而杀死了守护圣石的大司祭，然后大开杀戒开始侵略他国，艾莉柯也警觉地发现，威尔卡特侵略他国的目标很有可能也是破坏圣石，塞图很赞成这一想法。为了阻止威尔卡特的恐怖举动，艾莉柯的当务之急是要尽快找到哥哥——路尼斯王子艾弗拉姆……

水城雷恩哈鲁城外，艾弗拉姆军。

近卫骑士凯尔骑马飞奔回到军营，将目前战局禀报给艾弗拉姆王子：“王子殿下，敌军又发动了攻击，我方的补给已经越来越少了，这样下去……”

“这样看来，只有两个办法，一是撤军先返回弗雷利亚，或者孤注一掷攻下雷恩哈鲁城，才能占据到有利地位，这样我军也才能得到充分的休整。”艾弗拉姆思考了一会儿说道。“你看怎么样呢，佛尔特？”

“我赞同攻下雷恩哈鲁的看法，毕竟现在敌人战力不是很强，而弗雷利亚方面相信也应该有援军前来，将雷恩哈鲁攻占下来，对我军来说也是有利之举。”

“好，那么传令全军，明日开始攻打雷恩

哈鲁城。”艾弗拉姆作出了决定。



第二天，经过一番准备的艾弗拉姆一行经过一番苦战，攻下了雷恩哈鲁城。进行了适当的补给后，艾弗拉姆决定继续向格蓝多帝都进军，可就在这时，近卫骑士佛尔特面色不安的前往禀告道："王子，从现在城外看来，我们似乎被包围了……"

"什么！格蓝多的增援竟然这么快？"艾弗拉姆非常吃惊，但他立刻反应过来："赶快出城！"

城外，敌人的飞龙部队大军压境，其中的首领——"月长石"威尔达轻蔑的看着眼前的艾弗拉姆一行，

"唷，就凭这点数量的军队就能把雷恩哈鲁城攻打下来，看来我还不得不夸奖你们呢，你这家伙就是路尼斯的王子艾弗拉姆？"

"说对了。"面对强大的飞龙部队，艾弗拉姆豪无惧色。

"我就是帝国将军"月长石"威尔达，真是的，追击你们这些家伙真是些麻烦事呢，路尼斯轻易的就被我们给消灭了，就这里你们这支军队却给我造成这么多麻烦，不过，今天也到此为止了。"

"可恶……就算王国是被你们给攻占了，但既然如此那你为何还要攻打我们这里呢？"在挑衅的敌人面前，艾弗拉姆却并不显得慌张。

"既然知道没有胜算就乖乖扔掉武器投降吧，你是不可能有胜算的，你们的生命全部都掌握在本大人的手中，乞求我吧，如同羊一样悲鸣吧。"威尔达得意忘形到了极点。

"少来。现在不是玩的时间，我的目的是打倒这里的敌军，然后离开。"

"哼，你觉得你能突破我们这强大的蛇龙骑士团吗？"

"我不会打没有胜算的战斗，凯尔，佛尔特，你们准备好了吗？"

"当我被赐予骑士勋章的时候，我就已经将自己的生命奉献给祖国了。"凯尔镇定的应道。

"我也一样。"佛尔特的语气一样充满了镇定。

压抑着胸中的不安，艾莉柯为了寻找兄长，离开了塞利菲尤继续前进，一行人进入了帝国格蓝多的领地之内，为了避免无谓的战斗，一行尽量沿着边境前进，但即使是这样的动作，也全部都被格蓝多军发现了……

草原内，艾莉柯一行人面前突然出现了敌人的暗魔道士，他威胁艾莉柯说艾弗拉姆已经被抓住而且将会被处刑，同时又以无辜小孩的生命来要挟艾莉柯交出她的腕轮，为了不让无辜的生命受到伤害，艾莉柯勉强答应了他的要求。但这个奇怪的暗魔道士又得寸进尺地要求两人放下武器投降，塞图当即拒绝了他的卑劣要求，对方见此，又立刻要把小孩拿去喂给魔物来要挟艾莉柯。虽然格蓝多的侵略让他失去了国家和父亲，但她一直都劝说自己不要憎恨，但今日，面对如此卑鄙的敌人，艾莉柯愤怒了，她毅然中断了与敌人毫无意义的"谈判"。一场战斗后，艾莉柯不仅取回了自己的腕轮，同时也解救了无辜的村民。这时，塞图走了过来，他表情严肃地看着艾莉柯，认真地说道："去世的国王陛下曾经命令过我，不到那个关键的时刻不能把它说出来。但现在，既然格蓝多的皇帝威卡尔特都已经发现了，那么我也必须要告诉公主您才行，就是有关您腕轮的秘密。"

"是的。"艾莉柯答道。

"公主您应该知道，路尼斯王国和其他四国一样，都守护着古代流传下来的"圣石"。

"嗯，'圣石'作为路尼斯的守护石，被供奉在神殿中……"

"这只是一般的说法，那不过是制作精巧的仿制品罢了，真正的路尼斯'圣石'，被封印在路尼斯城的地下。"

"这是真的吗？"

"是的，国王陛下曾经告诉过我，圣石在古代是消灭'魔'的圣物，在传说之中，它拥有超越人类的智慧，没有人不被它的力量所吸引的。先王把圣石封印在地下，而解开封印的钥匙就是艾莉柯公主您和艾弗拉姆王子的腕轮。"

"这样的话……但是父亲一次也没有谈过有关这……"

"只有世界被危机所威胁之时，我才能把腕轮的秘密告诉你们两人，国王陛下曾经考虑过自己万一会遇到什么危险，才将这个秘密告诉了我，一开始，我本来是准备将这个秘密同时告诉您和王子两人。"

"这个腕轮……这个意思就是……"

"对，知道这个秘密的只有去世的国王陛下，我，还有公主您三个人而已。"

“那样的话，为什么格蓝多军会来抢夺这个腕轮呢?”艾莉柯的眼中闪过一丝不解。

“恐怕……应该是威卡尔特皇帝用了什么手段，从国王陛下那里知道秘密的，而那些将军恐怕也不会知道详细的内情，只是得到抢夺腕轮的命令而已。”

“解开了封印的话，那么圣石就会被破坏……”

“恐怕是这样的。”

“那么，同样的，哥哥应该也会受到腕轮被抢夺的危险……”

“公主，现在最重要的事情是去救出王子殿下，撤退的敌人应该已经向根据地传达了我们的存在，如果王子真正被囚禁在雷恩哈鲁城的话，那么恐怕他们会在我们展开救援之前采取行动了……”

“嗯，那么一秒种也不要犹豫了，去雷恩哈鲁城帮助哥哥吧。”



一行人进攻到了雷恩哈鲁城下，虽然这座城四面环水，易守难攻，艾莉柯一行还是凭着坚强的毅力打倒了守卫城门的敌军，艾莉柯和塞图率先冲进了城中，但令他们吃惊是城里一个敌人也没有，这时前方出现了一个影子。

“难道是敌兵吗?”艾莉柯警戒的说道。前方的骑士缓缓走了过来，原来他是艾弗拉姆的贴身护卫奥鲁森。

“你不是奥鲁森吗? 你怎么在这里? 你不是一直和艾弗拉姆王子一起行动的吗?”

“看来是平安无事了呢，奥鲁森，既然你都在这里了，那哥哥呢?”

“是的，我和王子都被格蓝多军抓住了，我今天先趁机逃了出来，试图寻找方法出去……”奥鲁森的神情相当不自然，这让塞图觉得非常奇怪。

“奥鲁森，你没事吧? 你的脸怎么都发青了?难道格蓝多军他们……”

“不，不要紧的，另外艾弗拉姆王子现在也平安无事……”

“那哥哥现在在什么地方?”艾莉柯追问。

“和我一起被关在城里的牢房里，通道在这边，快一点，不然敌军的增援就要来了。”

“是的。”艾莉柯对奥鲁森的反常举动丝毫没有怀疑。而塞图此时已经察觉到了一丝不安。言谈间，塞图不经意的刺探着奥鲁森，但奥鲁森却对艾莉柯的腕轮产生了极大的兴趣，并叮嘱说一定要保护好腕轮，这是为了圣石的安全。此时，塞图将奥鲁森的谎言立刻戳穿：“奥鲁森，你是怎么知道公主的腕轮和圣石有关的。”

“这个，你误会了……”奥鲁森开始语无伦次了。

“另外,你藏在怀里的武器是什么意思。”

“哼，不愧是塞图……看来我能骗过公主，还是骗不过你。”

“你！你为什么要背叛路尼斯王国！”艾莉柯质问道。

“因为他们能实现我全部的理想，我和妻子一起幸福生活的日子就快回来了……”

敌人的暗魔道士突然出现，奥鲁森留下了这句神秘的话后也消失了，原来，王子被俘是一个彻底的骗局，一切的谎言都是为了引诱艾莉柯，敌人立刻展开攻势，他们要抢夺的东西居然也是艾莉柯的腕轮。战斗中，艾利柯突然发现了一个熟悉的身影，那个让她挂念了许久的身影……

“艾莉柯，你没事吧！”艾弗拉姆突然出现在艾利柯面前。

“啊，哥哥！你还活着,你还活着不是吗?”

“我当然活得好好的啊，我们从雷恩哈鲁城脱出后，正准备去讨回威卡尔特和格蓝多侵略军的一箭之仇时，听说了敌人对付你们的战略，于是我们立刻赶了过来，还好来得及。”

“看来，我没有帮上哥哥的忙，又给你造成了麻烦……”

“你在说什么呢，你现在不是正在帮助我吗? 打倒敌人吧，艾莉柯！”

“是的！”

战斗结束后，艾莉柯见到平安无事的兄长，感慨万千。



“哥哥。”

“艾莉柯，让你担心了呢，塞图，你也是。”

“不，其实这没有什么，不过王子殿下，有关奥鲁森的背叛……”

“嗯，要是没有这次的圈套事件，我还真不敢相信侍奉了路尼斯王国这么多年的他能做出这种事来，看来，也有我的过错……”

正在三人谈话之际，一名少女出现了，她轻轻的叫着艾弗拉姆的名字。

“怎么了？蜜露娜？”

“不知道有什么东西快到来了呢！很黑的，很大的，又很多的东西……”

“我明白了，那我们先离开吧。”

“那个，哥哥，这个小女孩是？”艾莉柯对这个小女孩感到很奇怪

“说来话长，我们还是先离开吧，总之，威尔卡特皇帝得到了奇怪的力量……这一点，大家几乎都不知道呢……

清晨，兄妹俩一同站在塞利菲尤城广阔的街道上，艾莉柯一言不发，若有所思的望着远方的天空。

“怎么了，艾莉柯？”艾弗拉姆问道，

“我在想，自从上次我们同利昂见面，已经过去一年半了呢。”

“是啊，上次我们去格蓝多首都，的确是一年半前……”

不知不觉，两人的思绪又被带回了一年前……回忆着与格蓝多王子利昂一同度过的时光，兄妹俩感慨万千。

“利昂现在在干什么呢？对于皇帝威尔卡特侵略路尼斯的行为，我想他应该不会平静下来吧。”艾莉柯转过身来，看着艾弗拉姆。

“就那家伙善良的性格来看，他是绝对会去阻止自己的父亲才对，何况现在威尔卡特的样子很奇怪，说来他也不会听取利昂的意见。”

“不要紧的，我相信，我们三人一定会再次相聚。”

“一定会……”

塔娜公主早早地等待在城门口，那两个让他朝思暮想的身影终于出现了。

“艾莉柯！艾弗拉姆！欢迎回来！啊啊！这不是梦呢，你们终于一起回来了，我每天都在祈祷，请求神保佑你们平安无事……”

“我回来了，塔娜”艾莉柯秀美的面孔上依然是那个熟悉的微笑，

“抱歉呢，让你为我们担心了。”艾弗拉姆跟了上来。

“嗯嗯，真好……今天能够见到大家，而哥哥也马上就要从前线回来了呢。”

正当塔娜说到这里，传令兵来报，弗雷利亚的王子吉尼亚斯也凯旋归来了。虽然他依然因为在以前的比试当中曾输给艾弗拉姆而表现得不太友好，但既然大家都已经到齐，接下来就是要去面见海德王了。

“大家都平安归来了吧……那么，我能听听你们的战报吗？”海德王坐在高高的皇座上，神色泰然。

“首先是我这方面”吉尼亚斯走上前去，“由我率领的弗雷利亚军主力，正在南方与格蓝多军交战中。现在，我军已经占据了优势条件，战斗也朝着有利我方的情况进展。”

“之外还有一件事我不明白……格蓝多帝国为何要发动侵略战争。”

“海德王，关于这件事，我们也一直很关心……”艾莉柯应道，

“呃……我这边从传令兵处得到的消息是，格蓝多帝国行动的目的似乎是想破坏圣石”海德双眉紧锁，显得十分不安，“我会在这方面加强守卫的力度，我们弗雷利亚的圣石应该是不用担心，但我仍然不明白的是，格蓝多破坏圣石究竟有什么好处呢？”



“那的确是和某事有关系才对，我也有听说过一些关于格蓝多的传闻，蜜露娜，你过来一下。”艾弗拉姆转过身去。“嗯。”蜜露娜突然出现在众人面前。

艾莉柯惊讶的望着这名长着翅膀的女孩“她的背上……有翅膀！哥哥，这个女孩究竟是……”

“她的名字叫蜜露娜，我是在格蓝多的领土内偶然遇到她的，蜜露娜，你曾经告诉过我的那些事情，能给大家再重复一遍吗？”艾弗拉姆并没有吃惊。

“艾弗拉姆……”女孩看来有些怕生人，说完话就消失了。

“总之，蜜露娜是古代龙人种族的后人，也就是我们传说中的makumuto族。”

“对，这个种族在圣石传说中出现过几次，既不是人，也不是魔，传说中被称为孤高的种族……”

“蜜露娜，拜托你了，请说吧。”艾弗拉姆说道。

“我来自东方被称为暗之树海的地方。”蜜露娜突然出现，“但是，我感觉到了南方的一股邪恶的气息……我和萨雷夫前去确认的时候，却被卷进了突然爆发的战火当中。我们遭到了恶人的袭击，我与萨雷夫先生失散了，龙石也

被恶人夺走，当他们准备把我也一起带走的时候，艾弗拉姆帮助了我……”

“是的，我们潜伏在格蓝多的时候，我偶然遇到了蜜露娜。开始我无法相信她所说的话，但是当我看见她的双翼后，便再也没有怀疑。”

“南方那邪恶的气息现在已经越来越强烈，魔物也已经开始苏醒了，我们必须去阻止。”蜜露娜补充说。

就在这时，传令兵突然出现了，他焦急万分地在王座前面朝海德跪下，边喘着粗气边说：“陛下！大事不好！守护圣石的部队遭到了格蓝多帝国的突然袭击！现在圣石已经被毁掉了！”

“怎、怎么会这样？”海德焦急地吼道“守护圣石的军队不是调派的最精英的部队吗！”

“敌方的将领是被称为[虎目石]的盖泽尔达和[萤石]塞莱娜！我军不到半日便被全灭了！”士兵的眼中似乎还能看到对敌军的恐惧。

“居然发生这样的事！现在我们弗雷利亚的圣石也已经被毁掉了，看来破坏圣石就是格蓝多发动侵略战争的目的。这样的话，我们首先要做的事情应该是赶快派军前往罗斯特恩和加哈拿，叮嘱他们保护好圣石，他们应该也已经感觉到了危机的存在，我们必须齐心协力共渡危机。”海德眉头紧锁，事态的严重已经让他感到疲惫。

吉尼亚斯王子听到这一席话，立刻表示愿意前去加哈拿王国，而艾莉柯也决定出发去罗斯特恩圣教国，而艾弗拉姆准备继续向格蓝多进攻，先将敌人的后援断绝。面对三名勇敢的年轻人，海德王表示了钦佩，他祝福三人早日凯旋，并为他们提供了足够的军备。

出发前一刻，艾莉柯和艾弗拉姆已经各自打点好行装，准备开始自己的旅程。

“那么哥哥，我走了。”

“啊啊……不过说实话呢，我倒愿意你不要去，留在这里等着我回来多好。”艾弗拉姆温柔的看着妹妹。

“哥哥……不必为我担心，去罗斯特恩的我，恐怕是我们三人里最轻松的一个呢，我想这会是一趟快乐的旅行，倒是哥哥你，要去与格蓝多帝国正面交战，恐怕有些危险吧……”



“怎么啦？你还不相信我的实力吗？”

“我，我不是这个意思了啦，哥哥的实力我当然最清楚啊，哥哥是不会输给任何人的啊。”

“哈哈哈，不过这样说未免也太过于自信了，我也有我的极限啊，不过你放心，我是不会抛下你一个人死去的。”



“哥哥……”

“一定要活下来，一定要再见面，这是我们的约定噢，艾莉柯。”

“是的……哥哥……”

从弗雷利亚出发的艾弗拉姆，很快跨越了国境，进发到了格蓝多的里格哈尔特要塞，尽管这座要塞被称为“不落之地”，易守难攻，但在艾弗拉姆的出色指挥下，一行人很快就攻占下了这所要塞，战斗结束，整理好军队事务后，艾弗拉姆站在要塞门口，他刚刚从敌俘虏口中听到战争是由利昂王子向国王建议而爆发的消息。他对自己好友的如此举动非常疑惑，看起来，艾弗拉姆显得很不安，而塞图则一直陪伴在他身边。

“所有的俘虏都已经交给弗雷利亚军了，塞图，我们还是尽快向格蓝多进军吧，我想见到德泽尔老师和利昂，我想，面对面的与他们谈一谈，很快就能弄清事实的真相了。”艾弗拉姆终于开口了。

“我明白了，但是艾弗拉姆王子，但德泽尔将军，利昂王子事实上都是格蓝多的人，如果战斗到了不可避免的场合……”

“我想不会发生这种事情的，德泽尔先生是我的老师，利昂从小是我和艾莉柯的好友，我想这种事情应该是不会发生的。”

“……”

“但是，如果、如果战斗真的到了不可避免的场合，无论敌人是谁我都必须把他打倒，因此不用担心，塞图。”艾弗拉姆下了决心。

“是……请您不要因为我的无理而见怪，国王陛下已经去世的今天，艾弗拉姆王子您就是路尼斯的国王，除开您之外就没有其他人了，因此在这种场合，也请不要因为个人感情而丢失了大局……”

“我都知道，我也有我的决定，何况我不是一个人，战争结束后，我会同艾莉柯一起重建路尼斯王国，这也是我的使命。”艾弗拉姆表情庄重的说下了这句话。“现在我想一个人去走走，谢谢你， 塞图。”说完，艾弗拉姆离开了要塞。

能不能发明一种减少振动的周边，我在班车上玩GBA头好晕啊！
朱光明，25，男，100036，北京122信箱研究部，兴趣：游戏、动画、漫画

“蜜露娜，你在吗？”艾弗拉姆对着周围的空气问道。

“怎么了？”蜜露娜出现在艾弗拉姆身边。

“你还是先回弗雷利亚好吗？现在战斗越来越激烈，我都担心我不能好好的保护你。”

“我……我不能回去，不单是因为这里有邪恶的气息，因为我也感觉到了龙石的气息，拜托你了，艾弗拉姆”蜜露娜恳求道。

“……我明白了，那么你要小心，随时都跟在我身边不要到处乱跑哦。”

“嗯……不会离开的……”



另一方面，格蓝多王城，王座前，威尔卡特王坐在皇座上，站在他旁边的是利昂王子。

威尔卡特看着御坐前的塞莱娜，面无表情地命令道：“塞莱娜，那么，我要交给你一个任务了！”

“是……无论什么命令，都是为了陛下您，我塞莱娜……”温柔的女将军对国王的忠心在这短短的一句话中表露无疑。

“德泽尔已经向着贝斯隆城出发了，你率领军队，追上他。”

“是，然后辅佐德泽尔将军完成任务吗？”

“不对，我是要你去讨伐德泽尔。”

“什……”塞莱娜对国王的命令十分吃惊。

“那个家伙是背叛者，他私通路尼斯王国，对于叛贼，就要给予制裁……”

“但、但是！要说德泽尔将军是背叛者，这根本就是不可能的事啊！”

“……”威尔卡特没有说话，似乎有些生气。

“不，陛下说的话是没有错的，但是，但是……”

“塞莱娜，这是给你的命令，你去讨伐德泽尔。”国王的语气仍然如同冰块一样，让人感觉到害怕。

“陛下，我有一个问题，希望您同意说出来……”

“……”

“我还记得，您赐予我将军的位置的时候，您曾经告诉过我，作为一名帝国的将军，我们是打击侵略者的利剑，也是守护我国人民的坚盾，我们的力量，都是为了人民的利益，对于您的这些话，我片刻都没有忘记，我将陛下您放在最重要的位置并努力完成我的使命，但是，我现在的心情……”塞莱娜变得激动起来，说话开始颤抖了。“走吧……”威尔卡特似乎不想再听下去。

“遵命，陛下。我是帝国的将军，是您的臣子，我是帝国将军——‘萤石’塞莱娜……”

原本宁静的贝斯隆港因为格蓝多军的到来而变得喧闹，原本尽力为帝国效忠的德泽尔将军如今也被莫名其妙的扣上了背叛者的帽子，负责前往讨伐德泽尔将军的塞莱娜和克卡都深知自己要面对的人是自己的亲密伙伴，既是长者，又是恩师，更是慈父……忠诚的德泽尔面对前来讨伐他的塞莱娜，心中充满了震惊和无奈，他终于明白一切都晚了，就在他即将绝望之时，艾弗拉姆英勇的身影杀过层层重围，冲到了他的面前。

“德泽尔！”艾弗拉姆持枪站在老师的面前。

“这不是艾弗拉姆殿下……”岁月已经让这位老者变得越发沧桑。

“你们怎么和格蓝多军……到底是怎么一回事？不，现在，我是来保护你的，和我们一起来吧，德泽尔先生。”

“我是帝国三骑士之一的‘黑曜石’德泽尔，这个名字是因为陛下而存在的……而现在，已经失去这些的我已经没有了生存的意义。”悲哀的老者发出一声叹息。

“德泽尔！别开玩笑了！你是我的老师，怎么能这么就轻易死去呢？！”艾弗拉姆激动了，“对所谓反逆者来说，生存是一种耻辱，但那仅仅是对作为帝国将军的你而言的啊！但是现在，生存下去才是比一切都重要的东西……”

“我懂了……那么，我这已经年老的身体，就交给你吧……”

很快，战斗结束了，德泽尔很无奈地告诉了艾弗拉姆，自从利昂王子开始研究“魔石”开始，国王的性情不知为何就从以前的宽厚仁慈变得冷酷残忍。他同时解释说，“魔石”是在古代战胜时代，同“圣石”一同诞生，拥有强大魔力的神秘之石。而蜜露娜也悄悄的告诉艾弗拉姆，她也感觉到在格蓝多王都，有一颗善良的心遭到了邪恶力量的侵蚀。面对越来越深的谜团，加紧了进军的脚步，他决定同老师一起，前往格蓝多王都，找到曾经的好友利昂王子，解开一切的谜………

众人先渡海前往丹泽尔港，在海中遭遇幽灵船的战斗中，罗斯特恩圣教国的公主蕾切尔与她的随从也一同加入了艾弗拉姆的军队，蜜露娜在上岸后感知到了龙石的气息，独自一个人悄悄的为了寻找龙石飞走了，当艾弗拉姆发现后，为了蜜露娜的安全着想，先率军前去寻找蜜露娜，根据见到蜜露娜的士兵所说，军队即将到达撒鲁布尔湿原，这里也是帝国将军塞莱娜守卫的地方，艾弗拉姆深知，一场激战已经不可避免。



在撒鲁布尔，蜜露娜悄悄地飞进了村庄，而塞莱娜此刻正驻扎在此。

“这就是龙石吗？的确，我以前从来没有见过如此不可思议的宝石呢，艾弗拉姆的军队已经从丹泽尔港登陆了，看来与他的战斗不能避免，但是我也一定要把这块石头拿回去给陛下……”塞莱娜找到了龙石，自言自语着。

“那个……”蜜露娜突然出现了，“拜托你，把龙石还给我。”

“你是……”塞莱娜对这个突然出现又长着翅膀的少女感到吃惊。

“请把石头还给我，拜托了，要我做什么都可以……”

“为什么是这个石头？你到底是谁？看起来不像是帝国的平民，你是从哪里来的？”

“没有……我……拜托了，请还给我……”

“先回答我的问题！”

“我是蜜露娜，来自暗之树海。但是我遇到了坏人，石头被抢走了，然后他们要把我带走的时候，艾弗拉姆救了我。现在……艾弗拉姆也已经一起来到这里了。”

“艾弗拉姆王子？既然如此你为什么还不回去？要知道我是来自帝都的人。”

“等等，你是帝都的人吗？你认识的人里，应该有一个人变得很奇怪，对吗？”

“你这句话的意思是？”

“在你周围的人里，是不是有一个人变得如同另外一个人一样了？完全不同了是吗？”

“为何？怎么有这样的事？”塞莱娜对一个陌生少女能知道国王性情大变的事惊奇不已。

“没错，就是那个邪恶的气息，我到这里来，就是为了阻止……”

“请你详细的说说好吗？但是，如果是假话的话，我是可以判断出来的。”

经过一番对话，塞莱娜相信了蜜露娜的话，但她对国王的改变表示出的只是悲痛，国王对她有知遇之恩，赐予她地位，教给他知识，还有那温柔的微笑永远都让她难以忘记，她无法接受国王现在这种混沌状态已经无法改变的事实。

“蜜露娜……”相信了蜜露娜的塞莱娜变得温柔起来，“究竟要怎么做，才能让陛下恢复原来的状态呢。”

“对不起……恐怕……没有办法……”

“是吗？”

这时，传令的士兵出现，想必是带来了不好的消息。“塞莱娜大人！敌军已经近在眼前了！要下攻击的命令吗？”等到士兵离开，塞莱娜转过身，轻轻地把龙石放到蜜露娜的手心里。“对不起，你的龙石，我还是还给你吧。我已经第二次违反陛下的命令，我还曾经发誓说要取回龙石。你去告诉艾弗拉姆，让他来打倒我吧。”

“塞莱娜……”

“快走吧，这里很快就会成为战场了。”

在战斗中，虽然艾弗拉姆和德泽尔都极力的挽留塞莱娜，但她无论如何都不愿意投降，在无奈之下，艾弗拉姆击倒了塞莱娜。

“‘萤石’……是陛下赐给我的名字……但我已经……你们……很厉害呢……我也……疲倦了……”

战斗后，艾弗拉姆独自站在草原上，蜜露娜一如既往地陪在他旁边，不过这次她没有消失。

“蜜露娜，”艾弗拉姆问道，“塞莱娜将军拥有的那颗奇妙的石头,就是你丢失的龙石吗?”

“嗯，是的。虽然取回了龙石，但我却感觉到非常悲伤……”

“是吗，蜜露娜?”

“艾弗拉姆，为什么会这样呢，塞莱娜姐姐不是个好人吗?和她对话的时候，我感觉她是个很幸福的人。为什么塞莱娜姐姐也死了呢，难道就非战斗不可吗?”

“抱歉，如果能说得的话，当然是最好的了。但是，这已经不可能了，必须把她打倒，我也有我无法让步的理由，你明白吗?”

“对不起，艾弗拉姆……我并不是责备你……但是，我仍然觉得很悲伤。”

“我因为邪恶的气息而来到这个世界，我想,如果是不好的东西，消失了也没有关系。但是，外边世界的战斗也是不对的吗?死的不仅仅是坏人，善良的人也不能幸免吗?那究竟要怎么做，才不会让善良的人死去呢?”

“我也不知道呢。也许，等我们进军到帝都后，一切的答案都会明了吧。”



经过几天的进军，艾弗拉姆终于来到了格蓝多王都，他回忆着两年前与利昂在此一同学习生活的时光，感慨万千。而现在，等待他的却是威卡尔特王和层层封锁的敌军。艾弗拉姆带着沉重的心情率领精英部队杀到了威尔卡特面前，令他吃惊的是，威尔卡特一言不发，直接杀了过来，而众人合力打倒威尔卡特后，他的身体居然化作了黑色的灰尘，立刻消失在了空气当中。正当艾弗拉姆带着疑惑的心情在城中寻找利昂的踪迹时，一个身影瞬间出现在他的眼前。

“哟，艾弗拉姆，我在等着你呢，你战胜了父王，果然，你真是个厉害的人。”是利昂，不过他的笑容十分诡异，甚至有些……邪恶。

“利昂！你这是怎么了！告诉我！格蓝多这一切究竟是怎么了！”

“……”

“为什么你要做这种事?！你为何不阻止你父亲威尔卡特！难道，引起这场战争是你的本意吗?回答我利昂！以前最讨厌战争的人，不就是你吗！”

“我……艾弗拉姆，我全部所做的都是为了等待这个时刻的到来啊。”利昂冷笑着，“年少的时候我通过接近你和艾莉柯，了解了露尼斯的重要战略要地和军队状况，所以现在才很快的把路尼斯攻占了下来，托你的福让我省了不少事哦，你们很同情无力的我，内心其实却是藐视对吧。”

“利昂！不对，我没有……”

“那个时刻到来了，我代替了无能的父亲，建立了政策，转移了政权，然后消灭了你们的路尼斯，然后又让你们杀死了父亲。”

“你这是……骗人，利昂！可是你……”

“就是这样，我就告诉你吧，你让我父亲满足了去死的愿望，也可笑啊，像父亲那种软弱的家伙，也是肯定该死了。”

“利昂！你说的这些，都是在侮辱你的父亲!怎么你……”

“哼?生气了吗?但你是不可能阻止我的，格蓝多和弗雷利亚的圣石已经毁掉了，加哈拿的也一样，阻止我也没用，剩下的两个很快就会被我破坏掉。”

“什么！”

“艾弗拉姆，你现在也真是碍事，但是我也不想和你交手，现在的我可和以前完全不同了，但是，等到我再和你见面的时候，如果你还活着的话，我就会不留情的杀死你，就像你杀死我父亲一样。”说完，利昂便消失了。

正当艾弗拉姆对好友如此反常的举动不解之时，士兵传来消息说城内牢房中关押着一名暗魔道士。艾弗拉姆向他表明了身份，并希望他能说出事情真相。这名魔道士自称诺尔，他说出了事情的经过。在一年前，国王威尔卡特因重病而去世，体弱多病的利昂王子没有勇气站起来统治整个国家，父亲的离去让他非常的恐惧。然后，他从古文书中听说格蓝多的圣石与其他的四块不同，这快圣石被称作“炎之纹章”，利昂王子经过夜以继日的研究，将其分为了两块石头，一块就是现在的圣石，一块被称为魔石。而魔石则是封印了魔王的全部力量，利昂从魔石中学会了让皇帝复活的魔术，但从此他的性格便彻底的改变了，复活后的国王也完全没有生气如同死人一般。然后，格蓝多便发动了对外国的侵略战争，目标居然是要破坏其他国家所守护的圣石，国王对于一切劝阻的臣子都是用屠杀的方式来解决。讲完这些后，诺尔将艾弗拉姆带到了格蓝多封印圣石的地方，自古流传

下来的格蓝多“双圣器”竟然完好无损。取得了双圣器，立刻又传来了艾莉柯和吉尼亚斯在加哈拿王城遭遇格蓝多两大将军“虎目石”，“月长石”所率领的部队奇袭的消息，担心妹妹安危的艾弗拉姆赶忙率军前往加哈拿。

加哈拿城，从燃着熊熊烈火的城中逃出的艾莉柯和吉尼亚斯正顽强抵抗着敌军，沙漠酷热的天气更是让战斗变得艰难。



“吉尼亚斯王子……还有萨雷夫先生，实在是很抱歉……都是因为我太没用了。”

“艾莉柯，你不用道歉，其实这也有我的责任，如果是艾弗拉姆的话，我相信他一定能坚持更久的。”

“艾弗拉姆王子应该和蜜露娜在一起，守护蜜露娜是我的使命，在使命没有完成之前，我绝对不会死的。”贤者萨雷夫喃喃自语道。

“我……和哥哥约定过，一定要再见面，一定要活下去，所以大家请加油多坚持一会吧，相信很快我们就能见到伙伴们了。”

艾莉柯继续坚持着同敌人作战，在刺目的阳光下，就在她即将精疲力尽的那一刻，那个她等待了许久，并一直相信会来帮助她的人，终于出现了她的面前……“艾莉柯！”艾弗拉姆挥舞着长枪击倒了一名敌人的飞龙骑士，“你还好吧？”

“哥哥！这不是幻觉呢！果然是你！”

“当然是真的了，现在首先要对付敌人！”



虽然敌人异常强大，但我军有了在艾弗拉姆的支援，形势立刻发生了大逆转，即使是格蓝多帝国最强的飞龙骑士团和步兵骑士团，仍然显得不堪一击。战斗结束后，艾莉柯将加哈拿王国女王伊修梅亚临终前交给她的双圣器给了艾弗拉姆，之后一行人讨论了圣石和魔石的力量成因，以及利昂性情大变的真实原因。蕾切尔解释说，格蓝多的魔石里，凝聚了被封印魔王的全部力量，所以就某个意义来说，它的力量要超过圣石，但是它对人类的影响也很大，如果一个人想要从中获取力量的话，则很有可能被黑暗之力反噬，现在看来利昂正是遇到了这种情况。事已至此，众人接下来的任务当然是守护剩余的圣石。艾弗拉姆决定同妹妹一道返回路尼斯，一是借机收复被敌人占领的王都，二是用两人腕轮的力量解开圣石的封印。

路尼斯王宫如今被反叛者奥鲁森统治着，但当地民众根本不服从他的管理，王都秩序自然是一团糟。艾弗拉姆兄妹至今都对他的叛变感到迷惑，塞图也觉得奥鲁森作为路尼斯的侍臣之时对王国一直都很忠诚，而且他非常疼爱自己的妻子，但自从半年前他妻子去世以来，奥鲁森的心情便一直非常低落，要不是亲眼所见，塞图也绝对不会相信奥鲁森会是叛徒。怀着种种疑虑，艾弗拉姆杀到了王座前，守护在这里的果然是奥鲁森。

“可惜了艾弗拉姆王子，路尼斯已经灭亡了，事到如今什么都已经迟了……”奥鲁森知道接下来自己的命运如何，但仍然非常的镇定，“我不想被人打扰，我只想和蒙妮卡过平常的生活，永远……”



“奥鲁森，你给我让开，你没有坐我父亲位置的资格”艾弗拉姆平静的说，但愤怒的心情却在这语气中表露无疑，一场对战随即展开。

战斗胜利后，“艾弗拉姆殿下，艾莉柯殿下，城内已经制压完毕了，但是那个……”塞图从一旁站出来。

“怎么了？”艾弗拉姆问道。

“请您跟我来，这里是奥鲁森的房间……”

奥鲁森的房间中，突然出现了一名女性，她分明就是奥鲁森已经去世的妻子蒙妮卡。

“……亲爱的……”蒙妮卡说。

“这是，奥鲁森的……”艾弗拉姆对这名女性的言谈有些奇怪。

“亲爱的亲爱的，亲爱的亲爱的亲爱的……”仍然是这一句重复的词。

“看来，这是和威尔卡特一样的状况……”艾弗拉姆叹了口气，“只是一具躯壳而已，原来，是因为这样，他才……”

“怎么会这样……怎么会有这样的事……“艾莉柯也沉默了。

“这……已经不能算是还活着的人吧。“塞图也明白了。

“是这样的吗……怪不得奥鲁森变得很奇

怪，但就这样两个人生活在一起，对他来说也算是幸福的吧。”

城外传来了民众的欢呼，人民都知道，王子和公主回来了，路尼斯的希望回来了！人们欢呼雀跃着，兄妹俩看到这一切，感慨万千，而塞图则缓缓走到两人身旁。“艾弗拉姆王子，艾莉柯公主，法特大人在路尼斯陷落之前曾经吩咐过我，在王座中间，你们双生子所携带的腕轮将会在未来的某一天解开沉睡着的圣石的封印，那么现在……”兄妹俩对视了一眼。

“走吧，艾莉柯！”

“嗯！”

在王座下的封印圣石之室，“这就是路尼斯的圣石……”艾弗拉姆看着眼前这块闪耀着神圣光芒的石头，惊奇不已。

“嗯，就是传说中封印了魔王的五道力量之一的……”

“这也是我们所要守护的，拯救世界的力量。”

正当艾弗拉姆取下圣石之时，圣石突然与两人的腕轮发生了激烈的共鸣，兄妹俩的日月之腕轮被激发出了光芒，两人感觉到体内的力量源源不断的涌了出来……

“父亲……你早就预料到这个时刻了吗？以前的我，还没有作为王国继承人的自觉，总是觉得，只要有这把枪，只要有力量就足够了，甚至被父亲训斥过多次……”艾弗拉姆自言自语的说，“格蓝多的侵略战也真是选对了时间，如果那时我不抛下父亲一个人在外边的话……”

“但是，父王也应该明白哥哥的心情，当时你不在的时候，父王他也非常担心哥哥你的身体呢。”

“是的，法特陛下曾经说过很多次，艾弗拉姆王子一定能成为一个很好的国王。”塞图微笑着说，“那么，艾弗拉姆王子，艾莉柯公主，放在这里的是陪伴着圣石长眠的双圣器，也就是炎枪和雷剑，它是属于你们的。”话毕，塞图将双圣器递给了兄妹俩。

“这就是我们的祖先，路尼斯的英雄曾经使用过的圣器……也许作为继承人的我们，还没有使用它的资格，但是现在，我要为了父亲，为了人民，为国家而战！”艾弗拉姆振作起精神，挥舞着祖先传下的圣枪。



一行人回到王座前，久等多时的蕾切尔迎了上去。

“怎么啦？没有把圣石留下吧？”

“这不是吗？”艾弗拉姆伸出手，圣石在太阳之腕轮上闪耀着光辉。

“唷！很不错呢！这样子看来，就算是魔石也显得要弱一些。”蕾切尔顽皮的说。

“路尼斯的圣石……看来这就是唯一的希望，也是对抗魔物最后的力量了。”吉尼亚斯道。

“不对呢，你忘了我们罗斯特恩圣教国了，那么接下来大家，就请一起到罗斯特恩去吧。”

“嗯，那就拜托你了哦，蕾切尔。”艾弗拉姆笑道。

“没问题，招待方面就交给我好了！”



众人打点行装后又踏上了旅程，经过几天的旅行，军队已经赶到了纳鲁贝大河之前，这里又驻扎着格蓝多的残余军队，艾弗拉姆正欲突破敌人阻挠，那个神秘的身影又再次出现了……“利昂！”利昂的突然出现让艾弗拉姆大吃一惊。

“艾莉柯……艾弗拉姆……”

“利昂，你现在到底是？”艾莉柯也对利昂感觉到诧异，她问道。

“利昂，之前我在帝都遇到你的时候，我说过的话你还记得不记得？”艾弗拉姆继续追问。

“哼，当然是记得的，你想要怎么样。”利昂冷笑着，“要我重复说一次吗？路尼斯被消灭了，你们又杀死了我父亲，我就是格蓝多王子利昂。”

“利昂……骗人！这不可能。”艾莉柯激动起来。

“他在撒谎，艾莉柯，不要露出破绽，他根本就不是利昂。”

“说起来可真是可笑的事”利昂继续冷笑“利昂是个很优秀但却非常柔弱的人，难道你不是这么想的吗？”

“错了！利昂是我和艾莉柯的好友。的确，我们彼此都不是完全的了解，但是无论发生什么事情，无论是什么场合，利昂都绝对不会背叛我们的，你不是利昂。”

“原来如此……既然这样的话，我就没必要

再隐蔽身份了。”那个“利昂”停止了冷笑，

“你忘记了学过的历史了吗？路尼斯王子艾弗拉姆，好好想一想吧，我就是你们传说中的，被封印在格蓝多的圣石里的……”

“太古时代的……魔王……”艾弗拉姆震惊了。

“说对了，这才是我真正的名字，那个弱小的利昂王子，早就已经死了。”

“路尼斯王子艾弗拉姆，把你的圣石交出来。你不想也同利昂一样，得到个悲惨死去的下场吧？向我低头表示忠诚，我就会让你的生命延续下去……”



“开什么玩笑！”

“果然你是要反抗我，你就等着瞧，就算是我现在凭依着人类的身体，这力量你也不一定能敌得过，我是支配所有东西的魔王，这种力量，就让你见识见识好了……”

经过一场艰苦的战斗，众人凭借着双圣器的力量暂时击退了魔王。一行人沿着追踪部队留下的痕迹，继续追踪着附身利昂的魔王的踪迹。一行人来到了尼雷拉斯活火山，情报显示，利昂到了这里就消失不见了。而艾弗拉姆的脚步一直没有停止，在火山入口，蕾切尔把艾弗拉姆拦了下来。

“艾、艾弗拉姆，你能不能稍微等一等啊，你一个人这么急，大家都跟不上你了啊。“



“还是快一点吧！这里已经没有时间让我们休息了，早点追赶魔王吧……”

“追上之后，你又想怎么做呢？”蕾切尔不禁问道。

“蕾切尔，你是罗斯特恩圣教国的王女，相信你对魔王的传说了解的比较多。有一件事你能不能告诉我，我不需要安慰，请说实话，那就是，到底还有没有让利昂复原的希望？”

“很遗憾……就我知道的范围来说……是没有这个可能的。”

“那位利昂殿下的身体已经完全被魔王给占据了，只要被魔王支配过一次的人，他的心就会被蚕食得一干二净，要想他复原的话，就相当于要让一个死人复活，这就算是牺牲整个罗斯特恩圣教国的力量，不，就算是圣石的奇迹之力也是无法做到的。”

“这样啊……我知道，走吧，蕾切尔。”

“但，但是等一下啦！你有没有听人说话啊？很遗憾的是，他……”

“嗯，我知道了。没有办法拯救利昂，就用我这双手让他获得安眠。”

“但是……你真的要去做吗？如果真是那样的话，我想在你们兄妹心中会不会留下长久的悲伤呢，我想你们还是休息一下，让我们代替你吧……”

“不……我要去，对于夺走我朋友的魔王，我要去把它打倒。”

“这样说的话，看来我是没有办法阻止你了，那么，如果你愿意的话就去做吧。”

“抱歉了，蕾切尔……”

尼雷拉斯活火山是魔物的集聚地，众人将这里的魔物各个击破后，艾弗拉姆向前方的魔王冲了过去……



“等着！魔王……”

“哼，来了吗？”

“在打倒你之前，你要你告诉我一件事，利昂现在到底怎么样了？如果我打倒你，利昂会不会恢复原状？”

“咕咕……那是不可



能的，那个利昂已经从这个世界上消失了，那家伙的心已经被我蚕食得干干净净。”

“你这家伙！”

“哼？生气了吗？事到如今还为了那个已经被我吃掉的王子发火？”

“闭嘴！利昂是我的好友！我从来没有过像他这样的朋友。约定就是这样的，你夺走了利昂的心，就是对利昂的冒犯，我要用我的双手来打倒你！”

就在此时，魔王突然念动咒语，艾弗拉姆的身体突然变得不能动弹，魔王从他身上取走了圣石，并且把它粉碎了……

“可恶……来吧……如果你想让我一刀毙命的话，我也会给你同样的补偿！！”

“……”

“怎么了！怎么不过来！害怕了吗！”

“路尼斯王子艾弗拉姆哟，你所做的这些究竟是为了什么？为了祖国复兴？为了消灭魔物？还是为了你那个妹妹？”

“全部都不是……我是我的朋友为了利昂，是为了他那被歪曲的灵魂，你竟然把他善良的心……弄成了这个样子……”

魔王邪恶的表情突然消失了，取而代之的是利昂和善的脸。

“果然……艾弗拉姆没有变呢。”

“你、你刚才在说什么？你到底是？你不是魔王吗？那个来自太古，将利昂的心吞噬掉的怪物，你之前不是这样说的吗？但你刚才又……难道、难道你……是利昂吗？”

“对不起，艾弗拉姆，我说我的心被魔王吃了，还有我已经死了……那都是假的……我骗了你……”

“怎么、怎么会这样！！”

“艾弗拉姆，我很喜欢你们，但我又讨厌你们，实际上我一直很羡慕你，并且想变得像你那样，但我知道……我是不可能的。对我来说，你们兄妹的光芒太过于耀眼了，我只能作为一个影子而存在，不可能不嫉妒你们……”利昂恢复了平静的语气，“在我接触魔石之前，我就已经预见到了我要走的两条路，一条是支配魔王，得到力量的道路；另外一条是被魔王支配，被毁灭的道路，于是我……呜……”

“利昂！”

“我把魔石拿在手里，魔王开始侵蚀我的心，打算占据我的肉体。我的意识在魔王的侵蚀持续到一半以后开始消失，但当我想起你的时候，意识就分裂开了。我也不想就这样消失，被魔王控制就会失去自我，现在，被魔王操纵的我，能感受到魔王邪恶的意念，但和作为人的我比起来，这也是很好的东西，所以在分成两个的未来里，我选择了第二条道路……”

“……”

“但是，我在你们面前没有露出利昂的人格，利昂只是一个牺牲者，魔王是一切的元凶，我一直都是这样假装的。对了艾弗拉姆，我就是魔王，魔王也就是我……”

“骗人……根本就不是这样，利昂是我的好友，他是个善良的人，他绝对不会做出像你一样的事来！”

“艾弗拉姆……”

“你是……你是魔王！肯定是这样！我不会被这些谎言动摇的！这是显而易见的谎言！是吧？是这样的吧，利昂？”

“抱歉，艾弗拉姆，请你听好。十天之后，就是月亮被黑暗完全遮盖住的那个夜晚，我将会在暗之树海举行仪式，我将会得到绝对大的力量，可以把世界改变成格蓝多的领地的力量……”

“世界……格蓝多的领地？”



“但是这之后，我可能连自己也没办法保住。在成为完全的魔王后，这个世界的所有人类也将灭亡。艾弗拉姆，如果你想阻止我的话，那么，就到暗之树海来吧，这是约定。”说完，利昂又消失不见了。





路尼斯圣石被毁已成事实，蕾切尔建议大伙尽快前往罗斯特恩，去取得最后一块圣石，也是人类最后的希望……到达罗斯特恩后，众人帮助曼泽尔教皇消灭掉了入侵的格蓝多残军和魔军，曼泽尔也将罗斯特恩的圣石托付给了蕾切尔，并将双圣器交给了艾弗拉姆，一行作好出发准备后，距离利昂所说的仪式之日越来越近了。我军下一个目的地，也就是此战最后的目的地——暗之树海。



暗之树海是传说中古代战役结束后封印魔王骸骨的地方，现在这里已经被复活的魔物所占据，为了阻止魔王的完全复活，艾弗拉姆率领军队走进了这块被封印的土地……

“这一刻就要到了。”利昂在暗之树海的入口，自言自语道。

“等等！”一名中年男子突然出现了，他试图阻止利昂进入，“这里不是你们人类应该来的地方，这是被黑暗的气息所污染了领域，这里是黑暗的魔之领地……”

“但我就是要到这里来，魔王的力量，可以拯救大家。”

“你已经被魔所迷住，不，你已经完全着魔了，是不是？”

“……”

“多么可悲啊，人的身体想要控制住魔的力量，结果却自身难保，现在你的身体已经发生了变化，这个兆头已经显现出来了。”

“错了，这是、这是我自身的意志，我想要拯救格蓝多的人民。”利昂说，“我能够看到我的未来，一个是支配魔王获得力量的未来，一个是被魔王支配的未来。第一个未来，可以得到魔王的力量，我可以用来防止天灾，这就是拯救格蓝多人民的未来，我反抗了想要侵蚀我身体的魔王很久，现在终于自己选择了自己想要的道路。”

“悲哀啊，正是因为魔王的意志，才让你变成这个样子。当你摸到魔石的时候，你就已经被魔王所支配了，你的身体内就已经有魔王的存在，就连你的影子都被操纵，被歪曲……”

“不对……”

“现在你想要保住自己，但魔王已经把你的心操纵了，为何你还是不明白呢？”

“不对！我、我是要拯救大家……”

“再想想看吧，你真的是以前那个你吗？以前的你会用杀人的方式来救人吗？作出这个决定的人，会是以前的你？”

“已经太迟了，必须快点才行。这个身体就算被魔王夺走也无所谓，只要能拯救大家就行了，我可以变得不是我……”

“果然……已经没办法阻止你了吗？我的名字是穆路瓦，是这个地方的守护龙。既然我已经无法让你清醒，那么我就只有消灭魔的存在，也让你被污染了的灵魂得到安眠……”



“我现在还不能安眠，我还没有……就算是违反禁忌也罢，就算是作出牺牲也罢……”

“你始终都是这样可悲，那么，我也要完成我的使命了……再一次消失吧……魔王……”

当艾弗拉姆一行赶到此地时，暗之树海已经被大量的魔物所包围，勇士们突破重重包围，杀到了魔殿的入口，守护在那里的，是一条尸龙。众人使用圣器打倒了尸龙，紧接着进入了魔殿，当艾弗拉姆也准备进去时，他突然发现蜜露娜站在刚才被打倒的尸龙前哭泣。



“对不起，对不起，爸爸……”

“蜜露娜，你在哪？”听到哭声，艾弗拉姆赶了过来。“是在这里吗？你让大家都很担心呢？蜜露娜，你……为什么哭呢？”

“没、没什么，可能是因为邪恶的气息越来越浓了，所以才让我很难受……”

“难道说，刚才那条龙是……”

“不，不是的，什么都没有……我不想让艾弗拉姆和大家再为我悲伤……”

“抱歉，我们并不是不知道，而是故意在假装沉默，因为……”

“没事的，艾弗拉姆，我……”

“蜜露娜……如果想哭的话就哭吧，在伤心的时候，忍耐是最让人难过的事情。”

听到艾弗拉姆说出这句话，蜜露娜立刻扑在他怀里放声大哭：“艾弗拉姆，呜……我……呜呜……爸爸……”

魔殿内，利昂独自一人站在仪式的祭坛上，“仪式已经准备充分，圣石也被破坏了，魔王的力量已经增加了不少，魔殿的魔力已经充分的集中。那么，仪式开始吧，在这之后，我的生命将作为祭品，只要能阻止天灾……大家，就会幸福……”



“利昂”，艾弗拉姆率领众人来到了利昂的面前。

“果然来了，艾弗拉姆，我真高兴。”

“利昂……是我的原因吗？难道是我改变了你吗？两年前，我们三人一起生活那段时光，难道你是一直憎恨着我的吗？”

“不是的，艾弗拉姆，我真的很喜欢你们，但又羡慕你们……虽然事情已经到了这个样子，这也不是被期望的结果，但我仍然很喜欢你们……”

“利昂，喂，利昂！我其实也很喜欢你，我想，我们永远都是好朋友，因此，我必须……我必须来打倒你。”

“这样啊……我的朋友艾弗拉姆原来是这样的人。我如果打倒你的话，格蓝多的人民就可以得到拯救了，谁也不能妨碍我，包括你。”

“可笑……难道让他们都去死就是拯救吗……”

炎枪夹杂着艾弗拉姆的怒火，宿命的对决开始了……几个回合后，利昂倒在了炎枪之下。

“果然很强呢……”

“利昂……”

“喂，艾弗拉姆，我真的很想变成你那样的人，我真的很想同你一样强大，艾莉柯总是站在你的那一边，而我，却什么都不是……”

“利昂你怎么说出这么蠢的话！教给我历史的人是谁？给我加油的人是谁？你才是我羡慕的对象，你是比我更优秀的人！”

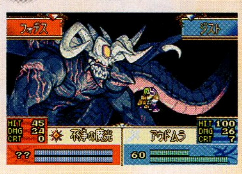
“嗯，这都是过去的事了，现在回忆起来，真是快乐。”

“利昂，不要合上眼睛，我正在想办法，一定有什么办法可以……”

“谢谢。但是，已经没必要了，我已经彻底的变坏了。我这么悲哀的面孔，笑起来的话，还和以前一样吗……”

利昂的身体突然消失，空中传来了似乎可以贯穿人耳膜的声音“时间到了，我终于复活了。哼哼……利昂哟，真是辛苦你了，你没有贡献出你所有的身体，还真是有些浪费呢，格蓝多的天灾是不能阻止的，我的复活也是不能阻止的。你以为那是你的意志，其实，你完全都作为我的仆人在行动着，全部都在我的掌握中，你什么都做不了。现在没人可以救你了，很遗憾是吧，利昂？并且我，将在这





里，重新降临。”

“你就是魔王，你就是所有的元凶，是你把利昂、把我的朋友……魔王，无论怎样，我都会打倒你！”蕾切尔先使用圣石将魔王的灵魂封印住，勇士们接着一涌而上，愤怒的烈炎夹杂着双圣器的光芒，魔王的肉体也在这光芒中彻底粉碎了。

数日后，路尼斯王城。

“哥哥，你又要到什么地方去啊？我们刚回路尼斯不久呢……”

“抱歉哦，艾莉柯，我必须要到格蓝多去一趟才行，听塞图报告说，大陆南部……格蓝多领土里刚又发生了强烈的大地震，大地裂开了，城市和街道都遭受了毁灭性的打击。”

“这样啊……”

“因此，我要到格蓝多去，那里的人民都在谈论，格蓝多受到了上天给予的惩罚，格蓝多的子民是利昂要守护的人，所以我不能丢下他们不管。”

“好，那么让我陪你一起去吧”

“不行，你得留在路尼斯，我们还有光复路尼斯王国的使命在啊，如果没有人守护这里的话，我是不会放心的。”

“我明白了，在你回来之前，我就代替你来做这些事，我和路尼斯会等着你回来。”

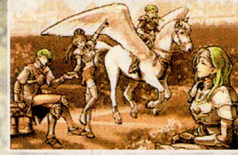
“拜托了，艾莉柯，我现在是国王，就像以前我们三个在一起的时候说的，一个优秀的王者，既要强大，又要和善，还要关心人民。路尼斯人民，还有格蓝多人民，我们都不能放着不管吧，看你的咯，艾莉柯……”

回到故都的艾弗拉姆和艾莉柯，整日都为大陆全土的复兴而奔忙着，但是，他们两人的活跃，让已经失去希望的人们找回了生存的意义。不久，艾弗拉姆成为了得到绝大多数民众支持的国王，而艾莉柯也就这样一直陪伴着，长时间支持着他的兄长。





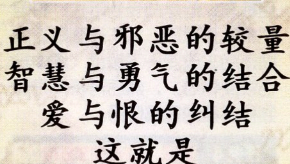


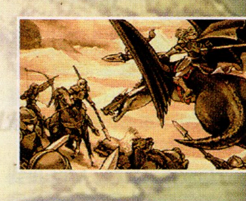




正义与邪恶的较量
智慧与勇气的结合
爱与恨的纠结
这就是
火炎纹章













这一本小书陪伴我大学生活的每一天。
付慧源，19，男，300150，天津市河东区真理道华泰里4-4-411，兴趣：上网、魔力、QQ：71806228

GTA任务攻略



Rockstar	ACT	128M
2004.10.26	29.99美元	1人用

文/GUGU
责编/暗凌

基·本·操·作

十字键……控制角色移动/车辆的左右转动方向
A键……攻击/车辆的油门
B键……加速跑/车辆的后退
L键……抢车
R键……锁定方向/急刹车
A+B键……跳跃
十字键↑+R键……汽车喇叭
L+R键……乘坐特殊车辆时进入特别模式

任务1 JUMP START

任务领取：无　报酬：无

MIKE和VINNIE因为厌倦了在自由之都黑道生活。决定金盆洗手，在STINKIN岛上定居。而现在VINNIE希望主角MIKE可以驾车带他去PORTLAND BEACH区的酒店，他要去见MAFIA的人。

跟着标有蓝色箭头的VINNIE从闹市中出来。和VINNIE一起乘上停在马路旁边的上方有蓝色箭头的汽车。按照画面左上方地图的标示，来到粉色圆点的地方，那里就是VINNIE要去的酒店。到达目的地时会有提示停靠的蓝色区域。

到达酒店后，VINNIE就让MIKE先回到他们的秘密藏身地点检查一下，一切平安无事后再来这里接他回去。

按照地图上标示的粉红色房子的位置，驾车回到位于HEPBURN HEIGHS的秘密基地。到达后下车步行到蓝色区域后即可完成任务。

一切安排妥当后，MIKE接到了VINNIE的传呼。要MIKE尽快回到酒店去找他。

任务2 DIRTY LAUNDRY

任务领取:VINNIE　报酬:$1000

回到VINNIE这里后，接到第一个上面派下来的任务。干掉一个名字叫FEDERICO的人，因为他的一些行为破坏了我们的生意。在去之前可以先到武器店进行一下补给（地图有绿色手枪标志的地方）。

来到TRENTON区地图显示红点的地方，将头上有绿色箭头的FEDERICO杀死并回到VINNIE处即可完成任务。

任务3 HOT WHEELS

任务领取:VINNIE　报酬:$3000

VINNIE告诉MIKE说MAFIA已经答应帮他们离开这座城市，但是之前他们需要一辆足够快的汽车作为离开时的工具。到ATLANTIC QUAYS区，在那里的停车场偷一辆BANSHEE回到秘密基地。

到达指定位置后就可以找到目标车，但是却受到阻拦，将阻拦的人杀死后。将车开到附近的喷漆店去改变一下颜色（图中粉色喷漆标志），然后再将车开回到秘密基地完成任务。

任务4 ILL-GOTTEN

任务领取:VINNIE　报酬:$3000

MIKE满怀欣喜的回到VINNIE所在的酒店，以为终于可以离开这里，但是VINNIE却又有新的任务派给MIKE，要求MIKE代替已经了死了的FEDERICO去帮MAFIA收取保护费。虽然MIKE对于MAFIA他们的一再言而无信感觉气愤，但又无奈于VINNIE，只能忍气吞声的去为MAFIA卖命。

收取保护费的地方一共有三处，后两处都会受到对方的抵抗，杀掉所有抵抗的人拿着钱回到VINNIE处即可。

任务5 PAY BACK

任务领取:VINNIE　报酬为:$4000

因为收保护费一事受阻，MIKE通过VINNIE向MAFIA询问具体情况，但是上面似乎颇不以为然，并且要求MIKE到TRENTON将闹事的人全部干掉。



根据地图上红点的提示，找到需要杀死的三个人。注意最后一个人是在车里面，要先想办法将他的车停下来再把人杀掉。当完成任务后如果继续留在TRENTON区就会被人追杀，如果觉得刚才还没杀过瘾的话，可以再继续玩一会。

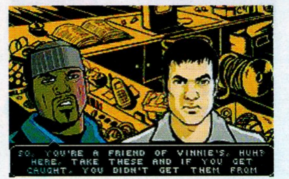
任务6 FAKE IDS

任务领取:VINNIE　报酬:$3000

两人终于可以离开这个该死

基本上没什么问题。最好多来点像《丢失的宝石》这样的小说，这次的《丢失的宝石》太棒了！金捷彤，14，男，100027，北京市东城区东直门南大街四号楼一门306号，兴趣：看《PG》、看动漫　雪人：希望现在连载的《高级战争》小说也能让你满意！

的城市了，但是他们每人都需要制造一份假的证件来伪装自己的身份。VINNIE让MIKE去找他的老朋友8-BALL，这个人是伪造证件的老手了。



到达指定地点接8-BALL回到VINNIE的住处，但是因为受到警察的追查而不得不将他们甩掉，这时罪恶度会变成两个星，一定要减少到一个星后才能回到酒店去。最好的办法就是吃到可以减罪恶度的星星，或者到喷漆店去把车换个颜色也可以。将8-BALL安全送回酒店后，VINNIE夸奖了MIKE一番，一切准备就绪后，两人决定离开这里，驾车到CHINATOWN与VINNIE会合后就可完成任务。

任务7 GATE WAY

任务领取：VINNIE　报酬：无

来到CHINATOWN的MIKE却被告之计划有变，VINNIE要他回到秘密基地将前面偷来的车开过来，到CALLAHAN POINT与他重新会合。当MIKE一切都按照VINNIE的指示来到CALLAHAN POINT后，眼前发生的一幕却让他实在无法接受，VINNIE乘坐的汽车发生了爆炸，而MIKE的老朋友就这样死在了自己的眼前。显然这是一桩精心策划的灭口计划，也许是VINNIE已经有了某种预感，没有同乘一车的MIKE因此而躲过一劫。虽然朋友被害的仇是要报的，可是当前的情形对MIKE实在是太不利了，大批的警察早就已经盯上了他，眼下还是逃走才是上上策。



被逼上绝路的MIKE这个时候收到了8-BALL的消息，告诉他千万不要再回以前的秘密基地了，因为警察已经找到了那个地方，8-BALL决定让MIKE先到他这里来避一避，但是之前要先甩掉警察。

这里罪恶度就变成3颗星，最好的方法就是去喷漆店将车换一下颜色，摆脱掉警察后就可以到8-BALL的住处去找他了。

8-BALL对于VINNIE的死也表示非常难过，MIKE更是不知道应该怎么办，因为所有的钱都在VINNIE那里，他现在已经没有了依靠。这个时候8-BALL答应MIKE一定帮他找到幕后的凶手，而这之前可以让MIKE留在这里先帮他做一些事情，一可以赚些小钱，二就是可以避一避警察的调查，MIKE没有别的选择，只能接受。

任务8 TWISTED METAL

任务领取:8-BALL　报酬:$1000

为了掩人耳目，8-BALL决定让MIKE早点处理掉VINNIE的尸首，正巧他与一个废品处理场的人非常熟，可以在无人知晓的情况下秘密的销毁掉尸体，这样做虽然MIKE有些不忍心，但是因为没有更好的办法也只能照办。

开着装有VINNIE尸首的车来到指定的废品处理场，停到蓝色的区域后下车，一声巨响后VINNIE连同那辆倒霉的汽车都成为粉末了。

任务9 ILL REPUTE

任务领取:8-BALL　报酬:$4000

现在开始MIKE就在8-BALL下面做事。他所接到的第一个任务就很特殊。要为8-BALL的客户找几个姑娘娱乐一下。

这是本游戏的第一个限时的任务，MIKE要在4分钟内接三个女孩到指定地点，注意每接一个都要送到位置之后才能去接下一个，



时间上比较充裕，只要不是惹上什么麻烦就可顺利完成任务。

任务10 DROPPIN' BOMBS

任务领取:8-BALL　报酬:$6000

8-BALL因为延误了一个客户的送货时间，所以决定由MIKE来补送过去，并且向对方赔个不是，但是要求MIKE一定小心驾驶，装载的东西似乎有点"特殊"。



乘坐上门外指定的汽车，开往目的地途中要进行避免不必要的碰撞，注意有一个危险度，每碰撞一次都会减少一些，只要在减少到底之前运送到位置即可过关。虽然任务很简单，但是报酬倒是着实的不少哦。

任务11 SCORELLI

任务领取:8-BALL　报酬:$5000

8-BALL的一个朋友被一个叫SCORELLI手下的人打进了医院，8-BALL对此事耿耿于怀，他要MIKE去帮忙教训一下他们的人，并且将SCORELLI的汽车也偷来。



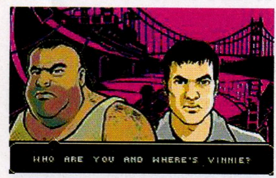
驾车来到SCORELLI的秘密基地，这里会有路障阻止MIKE通过，需要利用跳跃翻过去，对方的人比较多，要小心应付。全部杀死后就会接到8-BALL的下一个指示，去将SCORELLI的车也一并抢来。到达指定停车场后，刚坐上SCORELLI的车就出现了许多SCORELLI的人，因为这里的人是杀不完的，所以只能逃了，到喷漆店将车换个颜色，对方就认不出来了，当然也会停止对MIKE的追杀，将车开回到8-BALL的住所即可完成任务。

非"本一"不上的我选择了复读，也卖掉了SP，烧录卡与PS2，但《PG》照买不误，它带给我无限的快乐与轻松！颜力鸥，19。男，050035,河北省石家庄市长安区学苑路精英中学高三27班，兴趣：动漫、掌机GAME、TVGAME、音乐、阅读、军事、时政……

任务12 LOVE BOAT

任务领取:8-BALL　报酬:$5000

经过调查，8-BALL告诉MIKE有一个经营酒吧的名叫JONNIE的人曾经与VINNIE有不少的来往，但是他似乎并不知道VINNIE已死的事情，正好可以让MIKE去调查一下看是否能查出害死VINNIE的真正凶手。



驾车来到码头可以找到等待VINNIE的JONNIE，可是他并不知道VINNIE已死的事情，就在MIKE进一步详细说明情况的时候，出现一伙神秘的暴徒，他们的目标似乎是JONNIE，无奈之下只要带着JONNIE离开这里。

这里一定要先在一分钟甩掉所有的敌人后，才能出现下个目标地点，所以需要玩家的驾驶技术比较好，或者就用老方法去喷漆店。当甩掉所有尾巴后就可以送JONNIE去他的酒吧了，没想到在这里还有很多人埋伏着，JONNIE让MIKE出去干掉这些人，他自己躲在车里不出来。这里一定不能让敌人将JONNIE从车里拉出来，所以一定要在车周围进行保护攻击才可以。将所有的人都杀掉后，JONNIE对MIKE的救命之恩表示感谢，并承诺MIKE以后可以来他这里做事。

任务13 TIME'S UP

任务领取:JONNIE　报酬:$5000

MIKE得知JONNIE最近有些烦恼，原来有几个人欠他钱一直没有还。他拜托MIKE帮他把钱讨回来。MIKE当然义不容辞。



MIKE需要在4分钟的时限内将4个欠钱的人全部杀掉。因为这里没有明确的先后顺序。4个人的位置又离的非常远。所以完成起来还是有些难度的。尤其是第一个在车里的那个人,如果不能尽快的截住车,将人拉出来杀掉,很容易将时间浪费在追车上。其他的3个人比较好对付,不过有一个人是有许多帮手的,也要小心应付。

任务14 SOBER DRIVER

任务领取:JONNIE　报酬:$6000

JONNIE拜托MIKE开车送他一个朋友的女儿回家,可能是因为家庭环境优越的关系,这个女孩似乎非常骄横无理。刚一上车女孩就要求MIKE把她送到附近的酒吧去,她要喝点酒然后再回家,可是女孩刚一下车就遇到两个抢劫的匪徒,MIKE这时候当然挺身而出,干掉了匪徒,这里注意千万别伤到女孩,否则同样会任务失败。虚惊一场后,女孩的兴致全无决定回家,可是这时候她的男朋友追了过来,女孩要求MIKE甩掉她男友的车。这里需要在一分钟内甩掉跟车,比较容易,多拐几个弯就可以了,接着只要在一分钟内将女孩送到家就可完成任务。



任务15 HAPPY HOUR

任务领取:JONNIE　报酬:$5000

本关的任务非常简单,就是帮JONNIE在外面收取五件货物,注意要乘坐指定的车,可以按照地图上从下到上的顺序进行收取。时限为4分钟，全部收取后还要赶回到JONNIE的酒吧，没有太多的骚扰，只要别惹到警察就可以很轻松的完成任务。

任务16 GRAND OPENING

任务领取:JONNIE　报酬:$6000

JONNIE最近似乎遇到了一些烦心事，原来明天晚上在这条街



上将新成立一个名叫钻石天空的迪斯科夜总会，这将直接影响到JONNIE的生意。显然他对竞争对手的存在相当的不满，于是叫MIKE去给他们制造些麻烦。

驾驶指定的车到8-BALL那里取得汽车炸弹，然后回到即将营业的那家夜总会门前，在车里时按A+B键启动炸弹，然后离开汽车，再按A键进行引爆。一声巨响后夜总会的大楼变成了一片废墟，如此大的波动当然会引起警察的注意,逃吧!还是老办法,用喷漆的办法除掉罪恶度,一切平安后再回到JONNIE的酒吧交差。

任务17 POCKET ROCKET

任务领取:JONNIE　报酬:$5000

JONNIE得到可靠消息，最近在码头将走私一批军火，这其中就有他个人非常感兴趣的火箭筒，他希望MIKE可以帮他把它完好的弄来。另外JONNIE打听到VINNIE的死似乎跟MAFIA并没有关系，他们现在也在调查杀死VINNIE的幕后黑手。

驾车来到码头，拿到需要的火箭筒后会出现数量众多的敌人，全部消灭掉后返回酒吧即可完成任务。

任务18 POLITICAL WILL

任务领取:JONNIE　报酬:$10000

一个政府的要员提出禁止在酒吧等公共场所吸烟的公告，而使得JONIE大为恼火，因为这将大大的影响到他的利益，他要求MIKE去替他教训这个人。

在2分钟的时限内追上那名要



支持制作1-6期掌机迷合订的请于下月邮回函卡时注明。人多了雪人大哥就一定会做的。陈碧鸥，17，男，100080，北京市海淀区新科神园2号楼1905号，兴趣：玩SP　雪人：做不做还是要看读者大人们的要求和BOSS大人的决定了!

员所乘坐的汽车，将对方汽车的损害值撞或打到一半时他就会从车上下来，注意他还有一个保镖，杀死保镖的同时还不要让那个要员跑掉，用木棍或刀将他打成黄血对方就会屈服，注意一定不要把他杀掉，否则任务就会失败。

任务19 SHOW THE MONEY

任务领取:JONNIE　报酬:$1000

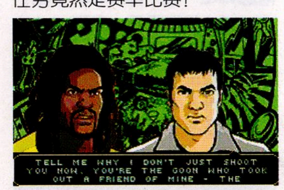
JONNIE最近因为债务缠身，急需凑集一大笔钱，他希望MIKE可以从一个叫FREDDY的人那里讨回来一部分曾经欠他的钱。

MIKE找到那个名叫FREDDY的人后很轻松的就拿到了需要的钱，但是如此的顺利却让人感觉其中有些蹊跷，MIKE有种不祥的预感，结果回到酒吧后就发现JONNIE已经倒在了血泊中，而这个时候凶手刚刚离开现场，为了将事情调查个水落石出，MIKE也驾车紧追了过去，来到STAUNTON城。

任务20 RACE TO RUN

任务领取:KING　报酬:$10000

MIKE一脸怒气的追到“凶手车”停靠的码头，可是对方的表情似乎比他还要迷惑。原来这位叫KING的人并不是杀死JONNIE的凶手，他的人去酒吧只是为了向JONNIE索债而已。但是这个时候JONNIE已经死了，钱也已经被偷走了。为了找回属于自己的那一部分钱，KING答应帮MIKE找出真正的杀人凶手，而这之前MIKE可以在这里帮他做事。MIKE接受后，派给他在新城市的第一个人任务竟然是赛车比赛！



虽然名义上是赛车比赛，其实不过就是飙车而已。注意自己车的损坏度，并且要在4分钟之内跑完全程，一定要在冲过目前的目标点后再寻找下一个目标点，马路上车很少，但是也要注意警察，只要没跑错路，4分钟的时间还是很充裕的，完成任务后就可以留在KING这里干活了。

任务21 LATIN COFFEE

任务领取:KING　报酬:$10000

CARTEL的人想要切断KING的交通要道，这等于就是毁了他的生计，这使他非常的气愤，他要求MIKE去教训这些人。

开车到目标地点进行群殴，将头上有箭头的人全部杀死，并且取回战利品蜂蜜罐，拿到12个以后就可完成任务。

任务22 THE BIG SCORE

任务领取:KING　报酬:$10000

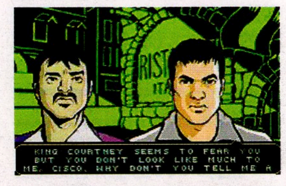
KING突然说他已经找到杀死VINNIE的凶手，就是CARTEL的头目CISCO，他们那里马上要组织一个秘密的集会，KING说可以给MIKE一部分人协助去进行袭击，MIKE对于KING的话并不是很相信，他感觉KING不过是借自己的手来除掉生意场上的绊脚石罢了，他警告KING不要骗他，但是又苦于没有更好的办法只能硬着头皮去办事。

开车到CARTEL的集会的地方进行清场，杀死全部的人后就可完成任务，但是这其中并没有要找的CISCO，显然刚才的不过是他的替死鬼而已。虽然没有除掉CISCO，但KING仍然对MIKE大加赞赏，反正以后还有机会。

任务23 FINE DINING

任务领取:KING　报酬:$10000

MIKE回到KING这里对于他没有兑现承诺派人帮助他而感到气愤，但是KING只是解释说那不过是一场误会，接着他又告诉MIKE现在CISCO的下落，要他赶快去除掉这个人。MIKE对于KING的话越来越不信任，说这将是自己帮KING干的最后一件事。



来到CISCO所在的别墅，因为前面有数量众多的护卫不宜硬冲，从后面绕过去可以遇到正在外面散步的CISCO，用拳头将他打倒后，他说自己跟VINNIE的死没有任何关系，MIKE不过是被KING利用了而已。当MIKE追问谁最有可能是杀死VINNIE的真正幕后黑手时，CISCO说这里有能力干出这样事的只有YARDIE和YAZUKA，他希望MIKE可以留下来为他做事，他答应会帮助调查这件事的。

任务24 FLYING HIGH

任务领取:CISCO　报酬:$10000

回到CISCO那里后，他告诉MIKE自己现在正在做毒品的生意，由于风险很大，他想到了一种将毒品放在特制的鞋里再进行贩卖的方法，而MIKE这次的任务就是将做鞋的材料送到加工厂去。



一共有三处需要运送的地点，前两处都没有问题，但是到了一个叫PAT的人那里却出现了意想不到的麻烦，原来他因为CISCO拖欠他上个星期的工钱而罢工。无奈MIKE回到CISCO的住所汇报了刚才发生的情形，CISCO当然大为恼火，MIKE再次回来对PAT进行了警告，可是对方不仅没有妥协的意思，还召集人来围攻MIKE，将这些人全部干掉后回去向CISCO交差。

任务25 FACTORY WAGES

任务领取:CISCO　报酬:$10000

CISCO要求MIKE去炸掉一个武器制造厂，但是想要进入到制造厂里面必须拥有专用的ID才可以，所以先要弄到ID才可以。MIKE首先的目标是在这个制造厂工作的工程师，找到他的汽车，将他



从车上逼下来，上去一顿拳打脚踢，直到对方交出ID，但是为了避免他泄露消息，拿到ID后还是杀人灭口的好。进行一次喷漆后摆脱警察的纠缠，装上汽车炸弹，来到目标的制造厂，将其炸成废墟就可完成任务。

任务26 SCHOOL'S OUT

任务领取:CISCO　报酬:$10000

下一个任务是去绑架ASUKA的侄女YOKA，先截下平时接送YOKA的目标车，将车里的几个守卫杀掉后，到学校去接YOKA，注意这里有3分钟的时限。成功后对方会有2辆车上来阻拦，全部干掉后完成任务。

任务27 KID'S A HERO

任务领取:ASUKA　报酬:$10000

现在开始又要为ASUKA卖命，从她那里取得一些钱后准备去营救被绑架的YOKA。首先来到目标位置用钱贿赂那个人获得YOKA被困的位置，来到那里会有许多对方的人，全部杀掉后可以从其中一个人身上得到汽车的钥匙，将YOKA救上车后离开这里。对方仍然不死心，会有很多车辆追杀上来，全部摆脱后再回到ASUKA的住处。

任务28 ANTE UP

任务领取:ASUKA　报酬:$10000

又是收取保护费，来到目标地的赌场后才得知这里的老板一直被警察所纠缠，所以没钱交付保护费。找到那个警察干掉后回到赌场就可以从老板那拿到钱，再回来ASUKA那里交差即可。

任务29 SCORNED LOVER

任务领取:ASUKA　报酬:$10000

一个名叫BIFF ROCK的娱乐圈的明星因为与ASUKA发生了一些不愉快事情，ASUKA决定让MIKE去杀掉他，找到BIFF并杀死后将鞋带回给ASUKA完成任务。

任务30 SUE ME SUSHI

任务领取:ASUKA　报酬:$20000

ASUKA的寿司店因为进到一批不新鲜的鱼而大为不爽，她要求MIKE查出是谁捣的鬼，需要在三辆目标车中找到一辆正确的，不要将司机打死，带回到ASUKA处即可。

任务31 DOWN THE RIVER

任务领取:ASUKA　报酬:$15000

ASUKA因为在东亚地区的生意场上和MAFIA发生了一些利益上的冲突，她决定要教训一下他们，将他们都带到东亚去做劳工，她会给MIKE一把武士刀，带着这把刀MIKE来到目标地点，用刀砍MAFIA的人，每砍两下他们就会跟着你上车，将15个人运到码头的船上后即可完成任务。

任务32 BAD PIMPIN'

任务领取:ASUKA　报酬:$15000

将几个被绑架的小姐解救出来，到目标地点将敌人全部杀死然后将人带回来即可。ASUKA告诉MIKE杀死VINNIE的凶手的所在位置，MIKE来到那里后发现凶手已经被人杀死，只留下了一字条，按照上面的提示MIKE来到SHORESIDE城。

任务33 MYSTERY KILLER

任务领取:CISCO　报酬:$10000

来到SHORESIDE后就收到CISCO的劝告，不让MIKE去到纸条上所写的位置，可是MIKE仍然固执的孤身前往，将那里的敌人全部消灭后回到CISCO处完成任务。

任务34 DECOY DISASTER

任务领取:CISCO　报酬:$20000

与CISCO寒暄后才知道他最近的日子很不好过，他拜托MIKE做他的替身去参加一个聚会。坐上CISCO的车后在2分钟的时限内赶到目标地点，途中还要干掉几个来找事的，之后CISCO会告诉MIKE幕后真正凶手的所在地（这是第几次了……），到达位置后仍然是一无所获，将几个小喽罗杀掉后完成任务。

任务35 TRUTH REVEALED

任务领取:无　报酬:$100000

回到CISCO的住所后发现他已经被人杀死，而凶手正要逃走，追上后发现这个人竟然是已经“死去”的VINNIE，MIKE这时才如梦方醒。原来之前所有事件都是VINNIE一手策划的，他为了独吞所有的钱财制造了一起汽车爆炸的假象，面对如此不仁不义的“兄弟”当然不能手下留情，杀死后完成任务。

任务36 LOVE OF MONEY

任务领取:8-BALL　报酬:$20000

回到8-BALL处原来他也知道VINNIE根本没有死的事情，而且他也一直受到VINNIE的追杀。因为MIKE杀死了VINNIE得到了一大笔钱，再加上很多人误以为CISCO也是MIKE所害，现在很多人都将矛盾指向了MIKE，或是为利或是为义，总之现在MIKE的情形相当的不妙。将所有与自己作对的人全杀掉吧，然后喷漆换颜色摆脱掉警察的追捕即可完成任务。

任务37 TAKING REVENGE

任务领取:CARTEL　报酬:$20000

到达目标位置将CARTEL的老大杀死即可完成任务。

任务38 SMACKDOWN

任务领取：无

还是杀人，不过这次有时限了，对时间要求比较苛刻，需要一个合理的行动顺序和速度比较快的汽车做辅助才能完成任务。

任务39 ASSAULT JOINT

任务领取：ASUKA

终于有机会除掉那个口是心非的老狐狸KING了，ASUKA答应帮助MIKE一起干掉KING。干掉一批MAFIA的喽罗后，来到KING的所在地，从后门进入，将他叫出来的守卫全部干掉，最后当然就是KING本人了，杀死他MIKE心里也痛快了不少。

任务40 FLYING HIGH

任务领取：无

最终话，被警察包围的MIKE决定远走高飞，乘坐门口的坦克杀出一条血路吧，乘上飞机离开这个鬼地方。

——全文完


特别企划
NINTENDO DS
GAME BOY
Nintendo
P78 ■身怀绝技的冷板凳——GBA二线动作游戏谈
P84 ■等得花儿也谢了——GBA游戏未发表续作无责任猜想
P88 ■游戏王编年史

身怀绝技的冷板凳

——GBA二线动作游戏谈

文/NW旅团 大发电者
编/娜卡

如果要问起游戏玩家们最早接触的游戏是什么类型的，我敢保证有50%以上的人会回答是“动作游戏”（ACT）。没错，ACT这种类型是玩家上手最快的游戏：简单的动作，爽快的攻击以及打败BOSS的胜利喜悦……这些元素都是用感性认识来直接地影响玩家们。在GBA首发日任天堂就把复刻版的《马里奥A》作为诱惑玩家购买GBA的诱饵。而如今，在经历了三年多的风风雨雨，GBA上已经涌现出了大量经典ACT，原创的、复刻的、加入其他类型要素的，等等。而许多ACT玩家在打通了自己钟爱的游戏后，就开始“苦苦地”等待下一个新作的出现。既然如此，何不暂时找寻一些“零食”来填充一下呢？说不定你有可能会喜欢上这些“零食”呢。

不过，小电这次是来推荐二线日版ACT的，所以像洛克人系列，马里奥系列等大作就不会出现在这篇文章中。废话不多说，下面就来感受一下二线ACT吧！

魂斗罗 执念

发售日：2002年11月13日　厂商：KONAMI　容量：32M



这个游戏不用小电多介绍了吧，此游戏FC时期在国内游戏圈的知名程度比FF、DQ等RPG大作都要高，可是到了GBA时期为什么要把它放在二线呢？当然是有原因的咯——KONAMI公司在2002年E3游戏大展展出了GBA版本的《魂斗罗》，当时看上去画面和SFC版本的大同小异，而游戏关卡则是SFC版和MD版的混合产物，较为缺乏原创要素。在同年的11月KONAMI发售了此款游戏，上手后才发现，抛开被评价为“噪音”的BGM外，光是游戏的操作手感和游戏难度都很难让新老玩家上手。更加让这游戏如此“暗淡无光”的是，才出来一个星期就是《口袋妖怪 红/蓝宝石》的首发日，本来打算凑合着玩儿的玩家们见重量级RPG发售，纷纷抢着排队去购买了，而把《魂斗罗》扔在了一边……小电估计这次GBA的口袋销量这么好就是因为《魂斗罗》的缘故。不过，大家再怎么说也是《魂斗罗》的死忠，如果玩口袋时正苦于抓不到妖怪，或者是玩牧场时养羊种地累了，拿出来再温习一下当年的感动也不错的。

超魔界村R

发售日：2002年9月19日　厂商：CAPCOM　容量：32M



CAPCOM的当家动作游戏之一，在FC时期、SFC时期都受到好评。不过小电估计国内玩这个游戏的玩家不多，其难度凌驾于洛克人系列之上……因此大家可以想象难度是多么的高了。不过在强调手感和画面至上ACT的今天，能见到这样的复古游戏也是相当难得的。游戏操作方面还是和以前的版本一样，只有跳跃和攻击两种控制，跳跃是二段跳且空中不可转向，所以跳跃前一定要看准时机；武器种类还算可以，每种在得到黄金铠甲后的蓄力必杀都各有千秋，不过其中一种武器的蓄力为满屏攻击，实用性实在太高以至玩家会放弃其他武器。顺便说一句，想要玩此款游戏的玩家一定要作好“不怕死过又死，死了还死，死完再死……”的信心。因为小电当初在GBA上玩这个游戏的时候，“GAME OVER”了无数次不说，有时为了不损伤过关还经常开关机器。

同人的小说终于有了一席之地，不知何时会有《逆转裁判》的同人小说。
赵志强，300270　雪人：呵呵，也许会有吧，敬请等待。

合金之枪

发售日：2002年10月7日　厂商：Atmark　容量：64M



GBA上的原创ACT，赞！游戏是由玩家们很陌生的一个叫ATMARK制作公司完成的。游戏虽然是以射击为主要攻击手段，但主角众多的动作要素才是游戏的内在精华。游戏中最大的亮点在于玩家通过简单的按键组合来实现很多有用的动作或者是使出实用且华丽的必杀技。而游戏里多种徽章的出现，又丰富了游戏角色的可改造性，选择不同的徽章就可以让主角有不同的特殊技能，这样一来又为游戏增加了些养成的要素，玩家可以对应自己的玩风来选择进行游戏。用一般的游戏玩法来玩的话其难度适中,很适合ACT的fans们接触。与《洛克人ZERO》系列相仿，游戏的关卡结束后会有本关的技术评定，这样又加大了对某些玩家的挑战。其中游戏中追捕赏金通缉犯的模式又是一种变相的收集，对于习惯完美穿版的游戏玩家们又会带来不少的乐趣。但是，如果想把此游戏玩得行云流水，分数高，用时少，A以上评价，赏金通缉犯全灭……小电认为没有苦练是不会有这样的成绩的。不过此游戏也有些瑕疵，比如游戏的背景比较单调，人物比例过小等等，不过这些小小的缺点还是掩盖不了游戏极高的游戏性。感觉令人“遗憾”的是，这游戏发售时间的前一个星期正好是《马里奥A3》的发售日……所以，不怎么被玩家重视也可能有这个原因吧。

鬼眼狂刀

发售日：2002年12月28日　厂商：Marvelous　容量：64M



由同名漫画改编的游戏。游戏的剧情再现了漫画的情节，称它为掌机上的《真·三国无双》一点不为过。游戏是一款清版ACT游戏，操作十分简单，A键攻击，B键跳跃，连续按A键可以使出4hits的连续技，而在4hits的连技中途按B键则会改为可打倒敌人的斩击，玩家可视敌人的位置、数量等状况来选择怎样用连续攻击；R键发动必杀，不同角色必杀不同，而且都十分华丽且实用。游戏总共有五位角色出现，每个角色的攻击方式不一样，其中的一位是隐藏角色，需要将其他四位角色爆机才可使用。游戏重要之处在于角色武器的收集，虽然获得地点相同但每个角色会有不同的加强型武器，而不同角色的效果也不同。游戏的画面虽然是2D的俯视角，但画面十分优秀，特别是大型物体的影子以及人物行走时留下的脚印等画面细节更加给玩家留下些许印象。总之，厌倦了繁琐的RPG或是SLG的玩家可以拿出来作为休闲放松的游戏。

古惑狼A&A2

发售日:2002.08.13/2003.12.18　厂商:任天堂　容量:64M



这……这不是我第一次在PS上玩到的游戏么？那时同学就向我推荐了这个游戏，说他以前玩过，很好玩，于是我就入手了。画面因为是3D的背景，看起来感觉很舒服，而GBA版本上的古惑狼系列因为GBA的机能限制变回2D了。该系列游戏由Vicarious Visions负责制作，其中游戏地图模式很像马里奥系列，大地图共分几大区域，每个区域又分几个小关，要想玩下一个关卡就必须完成目前所在关的所有小关。玩家操作古惑狼进行冒险，游戏场景方面在PS上的几作中出现过的著名场景在GBA版中出现。游戏难度不算太高，而收集要素也十分丰富。除此以外该游戏在某些条件下还可以选择其他的模式，如剧情模式、限时模式、夺宝模式等等，另外还有不少有趣的小游戏吸引玩家，而且小游戏还可以与朋友一起联机。感觉这游戏若加大宣传力度肯定会得到不少人气的，如果不是因为游戏只发售过PS版本，在任天堂主机上没有多少人气，否则依靠其游戏的本身特色一定会吸引玩家的。

一日发短信问一同学：知道GBA吗？回曰：是女子篮球吗？（Girl　BasketbAll）晕倒！
袁哲，21，男，230032，安徽省合肥市梅山中路安徽医科大学18号信箱，兴趣：RedDing　THinking and Playing

迪士尼的米奇老鼠

发售日：2002年8月13日/2003年7月15日/2003年11月18日
厂商：任天堂　　容量：32M



以世界经典动画角色米奇老鼠（和唐老鸭）作为主角的游戏，不知道多少玩家玩过SFC上的同名游戏，小电记得年幼的时候这游戏在自己所知道唯一一家SFC游戏厅里风靡过好一阵子。此类游戏在GBA上总共出了三部，其中前两作是米奇老鼠作为主角而后作的是米老鼠和唐老鸭。游戏无论是人物还是画面背景都充满了卡通风味，让玩家仿佛置身于迪士尼王国中，不禁回想起当年那个坐在电视机前傻傻地看着动画的小孩，那时童年的纯真……跑题了，咳、咳。虽然游戏人物和版权都是属于美国迪士尼，而且游戏风格也比较偏美，但毕竟出了个日版，并且游戏质量也是很不错。游戏的操作十分简单，A键跳跃，可以踩敌人，按B键可以拿起画面上的方块，然后再按即可攻击敌人或是打开带拉环的大方块，而游戏过程中会得到不同的装饰，L键选择装饰，R键换装（难道是《换装迷宫》的灵感来源？），利用这些装饰带来的不同特殊技能来顺利完成游戏是此游戏的重点。游戏的音乐和音效也十分不错，让人玩起来感觉很轻松。GBA上的三作中除了第一作其他的都可以进行通信，此类游戏双人联手玩十分合适，玩家可以和好友或女友一起游戏（大优点哦！）。当然因为是复刻版，所以缺乏创新也是本作一个致命的弱点。如果想玩一个充满着童话风味的ACT游戏，那么此款将会是你最好的选择。



舞之刃 闪光

发售日:2003年4月14日　厂商:SHOGAKUKAN　容量: 64M



又一款原创清版ACT游戏，但是可选角色都是漂亮的MM哦！就这一个条件足够让小电抛开一切事物玩游戏了！OK，游戏介绍完毕……小开个玩笑，嘿嘿。不过游戏真的是有很大的魅力——游戏里漂亮的人设加上为其配音的声优，这是在掌机游戏中极其少有的！游戏本身从系统方面来说也是极具创意，首创的“节奏COMBO”系统让玩家不得不加强游戏的操作技巧，何谓“节奏COMBO”？游戏中各个角色分别有火、冰、雷三种不同属性的特殊连续技，需要玩家有节奏地按出相应的按键，以发出华丽的连续技。而由于制作厂商专门在按键时间的严格性上下了功夫，所以玩家们也不得不下功夫在攻击节奏的带领下来完成这些连技。游戏中按下START再按SELECT就可以进入“COMBO的练习模式”，系统会根据玩家的按键节奏来判断连技是否成功。而游戏进行到某些地方就必须要用到这些连技带来的附加效果，如岩浆地带就必须使用冰之COMBO来冻住岩浆然后再通过，一般在游戏画面的左下方会有提示，这样就强迫玩家练好连技。游戏若是用HARD难度穿版，在STAFF画面的最后会得到一组密码，然后到游戏的官方网站上输入就得到一个礼物：一张漂亮的人物原画（需要下载），而使用角色不同得到的密码和原画也就不同，这样的设定令某些玩家不得不去磨练自己的节奏来完成游戏赢得礼品。总体来说这是一款很好的ACT游戏，建议最好先玩点音乐游戏如《啪啦啪啦》，待玩家练习好节奏感就能顺利游戏啦。

在南京买《掌机迷》这么难，到24号才买到，等得我心都碎了！戴星，15，男，210042，南京市花园路19号3幢5单元610，兴趣：所有掌机迷的兴趣
雪人：让大家就等真是抱歉，我们正在争取加快速度！

蜡笔小新



发售日:2004年5月6日　厂商:BANPRESTO　容量:128M

蜡笔小新大家都很熟悉吧，这个喜欢调皮捣蛋、爱看《咸蛋超人》的小男孩竟然出现在了GBA上，并且是以一款动作游戏在玩家面前亮相！这个游戏的副标题够长："呼风唤雨电影乐园大冒险"……不过也是很符合游戏本身的，因为游戏中会出现历年来《蜡笔小新》的剧场版电影中的一些著名场景，而这些场景都巧妙地融合到游戏的各个关卡里去，小新的任务就是在家人的帮助下通过这些关卡。游戏的操作十分简单，B键攻击，A键跳跃（有二段跳），R键就可以使家人出面帮忙，不同的角色有不同的方式，比如爸爸第一个招数就是使小新跳得更高,而妈妈的则是大力坐下，可以打碎箱子，等等。关卡画面设计就不用多说了，动画改编怎么能不华丽呢？而由于游戏采用了128M的大容量，所以会有真人配音，而像在游戏里某些动作或者是boss战都会冷不防的出现非常搞笑的声音，常常使人捧腹大笑。此游戏的最大亮点就是小新有多种服饰，在游戏进行中可以随时更换，从游戏刚开始的一般装束，到后来拥有一系列带有特殊技能的服饰——动感假面超人装、野猴子装、小鸡装、青蛙装、蜜蜂装……光听起来就很有意思了，还等什么，快去找来玩吧！

荣誉勋章·渗透者



发售日：2004年6月11日　厂商：EA　容量：128M

PC上的经典！二战题材的游戏没几个可以赶上它，不过弄到GBA上素质就很一般了。因为GBA贫弱3D机能的限制，这款《荣誉勋章》并非FPS游戏，而是一款俯视点的动作射击游戏（因为之前有过一款同名的FPS游戏，可是只要是个人用鼻子都想得到在GBA上出FPS是与赔钱划等号的）。作为动作射击类的游戏，此款游戏还是相当成功的。游戏共5个大任务，每个大任务又分为几个场景，不同场景又有好几个不同的小任务，还有不少的分支任务……玩家操作一个小士兵潜入敌方基地去完成这些任务，在游戏中有多种武器可以选择，有的关卡还可以乘坐坦克来享受一番。游戏的难度不算太高，即使是动作游戏苦手也可以轻松游戏下去；游戏可以和NGC版的《荣誉勋章·日出》进行通信来激活其部分隐藏地图。该游戏支持多人联机功能，可以实现多名玩家合作过关的有趣玩法。试想这样就是多人联手共同执行任务，这样的合作精神体现到游戏里，玩起来其乐趣是相当大的。小电估计此游戏处在二线类完全因为它的类型，使得《荣誉勋章》系列的爱好者不想去玩它，而非爱好者又玩其他的游戏去了……唉，看来游戏界也是紧追潮流啊。

阿拉丁



发售日：2003年7月25日　厂商：CAPCOM　容量：32M

此游戏同样是SFC上的一款游戏（其实FC上也有，只是那个画面就太惨不忍睹了），同样属于迪士尼同名电影改编的游戏，同样是被CAPCOM无改动地移植到了GBA上……游戏从剧情方面再现了电影情节，而由于是CAPCOM的作品，所以其操作性就不消多说，游戏里要控制主角利用跑、跳以及扔苹果来进行游戏，画面和音乐在众多GBA游戏里还算一般；游戏中虽然有设定收集限定数量的红色宝石，但是在游戏最终没有任何"奖励"，这样完全移植的游戏很令人遗憾，若是稍微加上一些游戏要素其销售份额肯定不会如此低落。唯一值得提到的是，此款游戏的开发者是生化之父——三上真司，也算是让玩过此游戏的人感到些许安慰吧。

铁臂阿童木

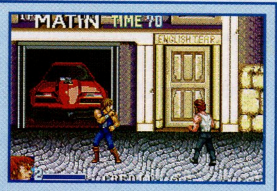
发售日：2003年12月16日　厂商：SEGA　容量：64M



这游戏一看标题就不用我多介绍了吧，阿童木这个人物可是日本漫画巨匠手冢治虫的超级小英雄哦！在20世纪80年代的中国曾经风靡一时，可见其影响力是何等的巨大了。由于手冢大师在创造此角色的时候将阿童木的生日定于2003年4月7日，因此在这一天阿童木的fan们利用了各种方式来庆祝他的生日，而当时重新制作的动画版也在日本上映。大概是因为这个原因，拥有着阿童木版权的SEGA公司于当年年末发售了同名动作游戏。作为传统的清版ACT，其系统是相当成熟的。游戏一开始有博士对主角的调控，也就是照顾玩家的上手训练，既能让新手快速的熟悉操作，又可以“秀”出阿童木的所有技能。之后是剧情的介绍，由此可见SEGA在此游戏上下了不少工夫。接下来就是正式的游戏了，玩家控制阿童木使用多种技巧打倒敌人，而游戏中的boss大部分都是动画里出现过的，小部分是原创的，这些家伙都大得惊人，不过似乎头脑简单，四肢发达。其实此游戏最大的成功就是其华丽的画面，最明显的就是玩家进行游戏时就可以很清楚的看到多重卷轴画面，而boss战等特殊场景就又会出现放缩、扭曲、变形等效果，SEGA只用了区区64M就做出了这样，不得不佩服其制作能力啊！难道如此优秀的游戏被早发售一天的KOFex2抢尽风头而沦为二线游戏？小电不解中……

双截龙A

发售日：2004年3月24日　厂商：ATLUS　容量：32M



经典！在FC时代是绝对的经典！其制作厂商TECHNOS由于经营不善而倒闭，而取得了《双截龙》版权的ATLUS在GBA上发行的《双截龙A》再现了此经典游戏。游戏除了再现经典游戏的容貌以外，还带给我们许多的全新的游戏元素。故事发生在一次核战争之后，整个世界在核战争中几乎被破坏殆尽，游戏的主角双胞胎兄弟比利（Billy Lee）和吉米（Jimmy Lee）开了一个道场，在简陋的街道上来教给人们功夫以生存。而就在某一天影子武士抢走了比利的女朋友Marion，两兄弟为了救回她，开始了挑战的冒险之途。游戏以经典的绑架场面开始，而比利从仓库中走出来后，老玩家就会发现他多了一些全新的招式，用不同的按键组合便会出现许多的招数。例如头顶、肘击、空踢、上钩拳、铁膝盖，以及《双截龙》二代里的“霹雳旋风腿”，而跑动状态下还可以利用墙壁跳起做反弹攻击。相对于FC版而言《双截龙A》的内容和场景有着极大的扩充，有9个庞大的关卡。游戏里分为5个模式，但是即使是在Normal模式，玩家也要花费不少的时间才能通关。在A模式里，你可以选择两个主人公其中之一进行游戏，难度一般；在B模式里，什么事情都会发生的，你的朋友甚至都会变成你的敌人……这样



一来自然使游戏的耐玩度升至最高。而且既然是“双”截龙，当然可以联机游戏了，所谓独乐乐不如与众乐乐。游戏画面都是经过全新制作的，但仍然保持了该游戏一贯的风格，游戏的背景画面原貌依旧，不过看起来更加细致和谐，游戏音乐也延续了该系列的经典音乐乐曲，但是估计是GBA的声音效果不太好,所以可能会有点受不了。这样一款经典大作,怎能错过呢？

火影忍者1&2

发售日:2003.05.01/2004.04.08　厂商:TOMY　容量:64M





最近听朋友介绍看了动画版，还算是挺不错的动画，于是好奇的小电专门去找有没有GBA上的游戏，果然被我找到了三款，三款中除了一款是S · RPG另外两作都是ACT，于是兴奋得马上玩了起来。不过玩了一会之后就没什么兴趣了，游戏的画面都还算是非常的不错，可惜的就是手感啊，操作非常别扭，从来强调游戏操作的小电实在不能再忍着玩下去了。在1代中对于主角的攻击、忍术、跳跃各方面来说都还算不错，只是忍术显得太少，而且画面相对粗糙，令小电不太满意；而2代就要稍微好些，同一组的人物可以在游戏中随意更换，画面就更加华丽了，不但能细致的将各个角色和敌人的身体部分等小细节表现出来，而且角色加了大量的表情和动作，如鸣人通灵术的失败动作很是搞笑。而游戏剧情更是十分的忠实原作，从中忍考试到后来大蛇丸的进攻等等，这令看过动画的玩家玩起来觉得十分亲切。因为小电看动画常常要忘记剧情，在询问了朋友关于动画出现时间方面上的问题之后，对于1代的“厌恶感”就随之消失——原来，那个时候还没有做到后面来……不过非常建议动画迷们找来玩玩，而重度ACTer就算了吧。

八佑卫门

发售日：2003年7月5日　厂商：NAMCO　容量：32M



由日本“关西电视”的当红卡通明星担当游戏主角，不过国内好像没多少人认识它（大汗…）。不知道玩家会不会被它既可爱又怪异的造型吸引，记得有一次给旅团里的朋友截了张图看，被说成是“从哪儿搞来的这么难看的鸭子”…… 游戏和《马里奥》的进行方式类似，大地图上一关一关的进行，根据游戏难度不同在每关要收集到一定数量的嘴巴才能过关。不过游戏中强调的是主角操作技巧，一切奥秘都在于主角那灵活得可以伸缩自如的嘴巴上，嘴巴不仅用来攻击，还可以伸缩或是扔出去来获得道具，而凭借嘴巴还可以做出很多动作如来回悬摆等。游戏中某些关卡可以得到不同的变身道具来进行游戏，有时对游戏来说是必要的，而有时则是加大游戏的难度。游戏的收集目标还是嘴巴，全游戏中共有428个嘴巴需要玩家收集，一些关卡中需要多次使用L键的功能来发现隐藏的嘴巴，其中不乏隐蔽性超高的，要收集起来需要有耐心。顺便说一句这可是NAMCO制作的游戏哦，所以其质量是毋庸置疑的了，推荐大家有时间玩玩此游戏。友情暗示：一定要开着声音玩，因为不光主角的造型十分恶搞，声音也“变态”的可以，让人有很想扁它的冲动（大笑）。顺手翻了翻游戏的资料，发现此游戏的发售日期是2003年7月4日，而《马里奥A4》正是一个星期后发售的(怎么这么巧?又是一个星期)，令人不得不佩服老任的计划啊……



呼——一下就给大家介绍了这么多“冷板凳”，恐怕就连足球教练看到了都害怕了吧，小电写这些东西也只是起了个引导的作用而已。想说的是，只要你有玩游戏的心情，能够享受游戏的乐趣，任何游戏都是好游戏，玩起来都会感兴趣。最后要特别感谢旅团克雷斯和晓缘等人。

等得花儿都谢了

——GBA游戏未发表续作无责任猜想

随着NDS的发售日益临近，小雷无意中发现了一个问题，那就是好多原来掌机上的大作名作如今已经很长时间都未见有续作的动静了，厂商也没有一点新的消息发表，这很让系列FANS们着急。所以呢，今天小雷就找出十个最有名的，也是最有代表性的来，无责任猜想一下续作到底会有何名堂，GBA上到底还会有著名游戏的续作么？

文/NW旅团 克雷斯 编/娜卡

10 KOF&街霸

KOF在中国的影响力近两年大不如前了，这与SNK PLAYMORE的风格转变有莫大的关联，不过毕竟“瘦死的骆驼比马大”。即使这样，KOF也依然是中国玩家们最喜欢的FTG之一。GBA上的第一作KOF——“EX新血”让人口诛笔伐，广大玩家也以为GBA上不可能玩到有品质保证的KOF了。不过系列第二作——“EX2”的高素质却让广大玩家又燃起了希望——看来并不是GBA的问题，而是厂商的问题，只要厂商用心，就能做出让玩家满意的游戏来。不过看着街机上KOF一作接一作地出，GBA玩家们自然也希望厂商能发表最新的续作喽。

那么，续作究竟会有何变化呢？作为格斗来讲，又是以人物的个性而闻名的KOF，新人物的增加自然是少不了的，只是我想广大玩家也和小雷一样，希望能看到久违的森气楼大师风格的人设吧。其次是系统，GBA上的两作KOF系统上没有什么大的改进，都是KOF99的改进版，因此新作应该在系统上有个大的进化了。援护系统应该废除了，个人认为除了带来了更多的BUG外，已经没什么新意了。KOF在保持自身“喧哗流”特色的基础上，也该向“稳健型”方面有所延伸了。



再来说街霸吧，GBA上也是发售了两作了，两作都是炒冷饭，一个是正统系列的，一个是ZERO系列的，不过还是人家CAPCOM强，两盘冷饭炒得也是很有味道。虽然炊具（主机）不如原来用的好用，但冷饭既保留了原汁原味，还加入了新的花样。不过不管怎么说，让广大“食客”天天吃同一道菜时间长了也还是会腻烦的，所以希望CAPCOM赶紧做道“新菜”出来的呼声也是越来越高。



预计会以街霸正统系列第三作为蓝本，毕竟就这个游戏没在掌机上登过场了，还是蛮新鲜的，想尝试一下的人应该不在少数。所以，最好能保持原来的特色，当然了，新要素的增加是必然的，CAPCOM移植方面还是相当有一套的，您就等好吧！

另外，SNK VS CAPCOM也可以考虑在GBA上现身了，现在球儿就在两家公司脚下，只要他们敢踢，我们就敢接。

9 勇者斗恶龙

作为日本的国民级RPG，DQ已经很久没在掌机上有所动作了，可爱的史莱姆也很久没和玩家作亲密接触了（尾巴团那作不算，这里想说的是正统系列）。当初SQUARE和ENIX两社互相牵制，都努力避免自己的大作和对方的撞车，搞个两败俱伤。如今两社惊天合并，发售游戏时更得心应手。7月份FF1+2在GBA上重新包装后上场，销量喜人。相信S-E如今也很可能在秘密地计划将DQ系列搬上GBA吧。



比起推出新作来说，小雷认为移植旧作的可能性更大一些。毕竟前面移植到PS上的DQ4以及移植到PS2上的DQ5都卖得火热，而一直以来也被奉为经典的《DQ6-幻之大地》还未曾向SFC以外的平台上移植过，现在的怀旧风又越

不要那么早放弃GBA/SP的内容量，PSP和NDS离我们还是很远。曹泽水，20，男，264000，山东省烟台市芝罘庄北大街203-3，Q：174687271，兴趣；养个花儿、种个草儿、逮个蛐蛐，喟个鸟儿 雪人：当然不会了，请大家放心好了！

吹越大，所以S-E很可能会发售一个“DQ6加强版”。画面方面当然会有所强化，不过以GBA的机能，3D的场景您就不用想了。从以往的经验来看，为了显出公司不只是单纯炒冷饭的诚意，新作会增加一些收集要素，比如说是类似于GBC版本的DQ3中增加的怪物徽章收集系统等等。另外，新加一段剧情也是不错的选择。转职系统和怪兽伙伴系统也会强化，可以仿照口袋妖怪做个更详尽的怪物图鉴，相信对提升游戏的销量会有很大的帮助。



8 恶魔城

恶魔城在GBA上已经发表过三作了，每作的品质都很高，玩家的热情十分高涨，也培养出了不少“恶魔城达人”。不过上一作“晓月圆舞曲”也已经发售了一年半多了，玩家研究的热度也有所减退了，所以现在应该考虑发售系列续作了。

恶魔城系列到现在为止，《月下夜想曲》是公认的颠峰之作，不管是N64的还是PS2的，3D恶魔城的口碑都不太好。而GBA上的《月轮》《白夜》和《晓月》都是延续《月下》风格的，所以玩家也很买帐，大家玩得也很投入，研究得很透彻。新作预计还是会沿用一直以来的系统，只是在细节方面会有所变化。另外，吸血鬼如何再次复活以及新主角与德拉克拉的关系也是很值得大家关注的一个问题。当然了，小岛文美的人设是雷打不动的，不然相信死忠们会破口大骂的……其实游戏虽然叫做“恶魔城”，但也不必完全拘束在城堡里，制作人完全可以把场景放开阔一些，加入一些城外的部分，在保持系列特色的基础上，也给玩家们带来一些新意。





7 GT赛车A

GBA上的赛车游戏着实出得不少，但其中的垃圾游戏居多，而THQ发行的两款GTA（三代其实为二代的美版，所以应该说是两作）品质相当不错，在掌机来说已经足够让RAC游戏玩家满意了。不过此两作的难度偏低，无法满足玩家长时间的挑战欲望，而游戏也有一段时间没见新作的消息了。所以新作的发售应该说也是迫在眉睫了。

正如上面所说，难度的提升自然是最重要的，不过难度提升的分寸一定要拿捏好，既不能让高手感到小儿科，又不能让新手望而却步，这个实现起来有难度，就看厂商的实力了。其实对于GTA来说，前两作在操作感、画面、音乐、隐藏要素等方面都做得很好了，只要在前作的基础上把细节部分再调整一下就足够了，具体来说，就是再丰富一下赛车和赛道，尤其是赛车，前两作的赛车个人感觉稍显不够丰富，而且不同赛车间的手感差别也还有待提高。音乐也要更配合赛道一些，以前没有体会，现在发现，音乐对于一款赛车游戏来说，也是很关键的一个部分，一定要配合赛道的风格才能让人玩得更投入。





6 传说系列

正统的传说系列在GBA上目前只有《幻想传说》一款移植作，《换装迷宫》虽然形式和当中的一些创意很新颖，但无法掩盖其在剧情表现上的单薄，因为传说系列的故事情节历来都是十分精彩的。虽然系列FANS们都希望能看到有新作发表，但小雷认为还是移植系列前作的可能性更大一些。即使这样，能够在GBA上见到《宿命传说》《永恒传说》甚至是《仙乐传说》对玩家来说也是一件极为开心的事了。

当然，移植也要有诚意，这一点我们大可放心，NAMCO的移植作品向来都广受好评。但从高级平台移植到GBA上以后，游戏会作哪些改变呢？前面移植的《幻想传说》新加了一段剧情，所以新作也会增加部分原创的内容。另外，传说系列的迷你游戏历来都是十分丰富的，所以新作中在此方面会有什么表现也是值得关注的。最重要的是——战斗系统！这个说什么也不能改变（本系列的招牌啊！相信NAMCO也没那么



傻），只能做强化，因为移植到GBA上的《幻想传说》的手感稍有欠缺，所以如果能用《世界传说：换装迷宫》的战斗引擎就完美了。而且如果可能的话也要借鉴一下现在的当红游戏《召唤之夜：铸剑物语》中的武器铸造系统，来个特别要素收集，这样一来会增加游戏的耐玩度。当然，只是借鉴创意，而不是照抄。



马里奥&瓦里奥正统动作系列



马里奥和瓦里奥这两个任天堂的当家明星可是好长时间一直在“不务正业”了。马里奥又是打高尔夫球又是玩“人体炮弹”，就是不去冒险了。瓦里奥更是过分，居然连开了两家“迷你游戏超市”，天天养尊处优，想必腰围又长了不少……面对这种状况，任天堂当然不会放任不管。合同在那摆着，天天让他们领着工资不干活儿可是太亏了。



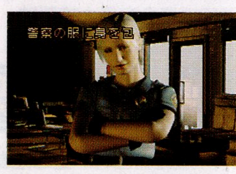
《马里奥与瓦里奥大冒险》新作故事剧情如下：万年倒霉蛋儿碧奇公主又被库巴大王“请去做客”了，而马里奥的弟弟路易又正好和恐龙耀西出去度假了。无奈之下，马里奥只好去找死对头瓦里奥援手，并承诺事成之后库巴城堡里的财宝全部归瓦里奥所有，长时间无聊的瓦里奥自然一口答应了。就这样，两个宿敌握手了。只是苦了我们可怜的库巴大王，一个马里奥就够他受得了，再加上一个恐怖的瓦里奥……残念……阿门！

故事就是这样了，以任天堂的创造力及开发能力，游戏的操作性、关卡设计及隐藏要素我们就完全没必要去担心了。您就等着捧着GBA享受吧，游戏销量——预计直指50万份！灭哈哈……



电子小说类

由于机能的限制，GBA上无法重现《生化危机》《零·红蝶》等3D效果要求较高的经典游戏。而这类游戏又不可能改为Q版表现形式，那样原先的恐怖感荡然无存不说，还得让广大天下玩家笑掉大牙，说句不好听的话，“连丧尸都跟着没面子！”不过，凡事变则通，日本厂商那么聪明，当然有办法解决。GBA上的《寂静岭》就是一例，将原作改编为电子小说再搬上GBA的小小液晶屏的确令人拍手叫绝。不过遗憾的是目前为止GBA上此类游戏很少，而且素质也并不是特别出类拔萃。所以，玩家们也希望电子小说类游戏能在GBA上有所突破。



故事必须是全新的，否则既毫无新鲜感，还会让玩家觉得厂商对他们不够重视，影响厂商形象。故事内容也不必拘泥于恐怖类型，可以尝试着让玩家作一些其他体验，应该会有不错的评价。音乐也得强化，这是电子小说的一个不容忽视的关键因素，能加入语音的话自然最好，尽管这实现起来有难度，但只要厂商付出了诚意，玩家们就会看在眼里，记在心上的。结局方面就不说了，这类游戏向来在此方面就很丰富，延续习惯就好了。不过，如何增加游戏的耐玩度是一个难题，估计最可能也是最简单的实现方法就是各种收集要素了，比如CG图片和故事完成度的收集等。当然，如果厂商有更好的点子的话我们也是很乐意尝试一下的。

3 三国志

《三国志》这类战略游戏向来都是FANS取向的，它既不如《魔兽》《星际》这类即时战略游戏火爆刺激，又没有《火纹》《机战》这类战棋类游戏那般让人一玩起来就欲罢不能，但它也有自身所独有的魅力，那就是对整个大局的把握，以及通过自己长期对内政、军事、外交等方面能力的积累最后统一天下后的那份成就感。印象中GBA上此类游戏可谓凤毛麟角，光荣公司也是时候满足一下系列FANS们的需求了。



首先是容量的提升，虽说容

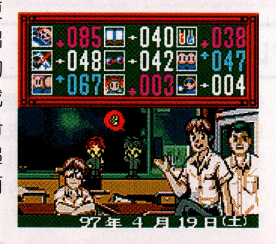
本期的掌机迷，上市比较晚，可是偏偏在我生日这天被我买到，再加上《口袋妖怪绿宝石完全攻略》内的祥细攻略和那光盘内动感十足的卡通音乐，使我又不得不再次高喊出“我爱掌机迷”。阿文，15，男，150001，黑龙江省哈尔滨市南角区宣威街67号223号，兴趣：动漫、运动、掌机QQ：341349250

量与游戏性并无正比关系，但制作如此气势磅礴的游戏没有一个大的容量是很难做到面面俱到的。其次是充实内政、外交等游戏中重要的因素，这个可以以PC上的《太阁立志传》及《三国志》系列游戏的最新作为蓝本，那样玩家们就基本可以满意了。此外，战斗方面，大胆地革新一下，完全摒弃原来的战略风格，改为《真·三国无双》那种究极爽快的动作类型，并且完全保留《无双》游戏中的系统特色，让我们这些无福享受新世代的掌机玩家也能着实地爽一把。相信这样不仅能给光荣公司带来经济上的利益，还能拉得不少人气，一箭双雕啊！

2 心跳回忆

心跳回忆系列在GB系主机上的上一作要追溯到GBC上的《体育篇》和《文艺篇》了。各32M的容量在当时让GB玩家玩得不亦乐乎。而且游戏很耐玩儿，毕竟那么多MM呢，要想一个个都追到手的话，需要不少时间。况且有的MM又不是那么容易“上钩”的。不过，怎么着也出了那么长时间了，玩家对前作的兴趣也必然越来越低，是时候换换“新鲜的口味儿”了。(女同胞们不要骂我，这毕竟只是游戏，您就满足一下我们这些大老爷们吧！哎呦……您干吗拧我耳朵……)

游戏平台进步了，角色形象也必然要变得更“美形”了啊，而且每个角色的个性也要更明显一些，这个可以通过增加与各角色间的特殊事件来实现。另外，给KONAMI支个招儿，本游戏还同时发售两个版本，不过是一个《男生版》一个《女生版》。这样一来，您的MM也有得玩儿，她就不会去干涉您去追其他MM啦，哈哈……（什么？您的MM光追帅哥不理您了！哎呦……您别打脸……）除了这些，细节方面，对白要大量增加，而且最好能加入呼唤玩家名字的系统，这可是掌机心跳玩家所梦寐以求的啊！音乐也要更加强化，营造出一个更加浪漫的气氛。迷你游戏也要增加，以备消遣之用！（追MM失败后也有得发泄……）

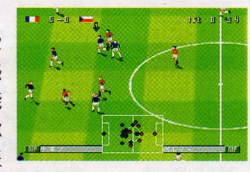


1 实况足球

把《实况足球：胜利十一人》放在第一位相信诸位也不会有什么异议，毕竟对于广大的GBA足球迷（泛指只拥有GBA的足球游戏迷）来说，WE只露了一小脸，那还是GBA的早期，游戏素质自然有限。而看着PS2上WE层出不穷，GBA足球迷们自然羡慕得要死，只能不停地盼望KONAMI早日发表续作，但KONAMI还真是稳健得很，“管你刮风下雨，我自岿然不动”！因此，广大的GBA足球迷们也只有YY的份儿了。

其实NDS上已经有最新的WE的消息了，不过我们还是希望能在GBA上也继续玩到WE的新作。

对于新作来说，要解决的问题很多，毕竟隔了这么长时间，GBA的机能已经完全吃透，以KONAMI的开发能力足够开发出傲视现今一切掌机足球游戏的作品来。首先，画面是肯定要提升的，再像前作那样可吃不开了，球队和数量也要大幅增加，而且球队和球员最好都以实名登场，这样才能让玩家更加投入到游戏中。此外，还要重点加强ML模式，毕竟这是WE的特色，也是最让人称道的，而前作在此方面的表现较为单薄，因此必须给予一定的重视！由于GBA的按键太少，所以要做出和PS2上一样的操作感来几乎是不可能的，但可以考虑以其他的方式来扬长避短，不过一定不能以牺牲游戏的流畅度为代价，否则，小雷第一个到KONAMI门前举牌抗议！除了这些，在游戏的一些细节方面，比如现场的音效，比赛中的解说，球队的战术安排等等很多方面都要有所加强，总之，一定要打造出一款足以“终结GBA足球历史”的WE才能罢手！



结语：其实这种东西本来就是见仁见智的，一千个人写就有一千种观点。小品文嘛，旨在博你会心一笑，您千万别较真儿！用句时髦点的话说就是：“您别骂我，我知道我傻！”呵呵，最后感谢NW旅团团友Ring、大发电者、aironline给予的帮助！



文/凯渊-卓洛 责编/暗凌

时间拉回到1996年，当时还默默无闻的漫画家高桥和希开始在《少年JUMP》上连载他的漫画新作《YOGIOH·游戏王》，相信在那个时候，包括他本人在内的很多人，都没有预见到，游戏王，及其周边的产品会发展到今天这个地步。从1998年游戏王系列的第一作《デュエルモンスターズ》发售到现在，游戏王系列游戏的足迹已经遍布各主流机种，也得到了玩家的认可，成为一个成功的游戏系列。下面就让我们来回顾一下这个系列，回顾下它们曾经带给我们的快乐。首先让我们来看看，游戏王系列都发售过哪些游戏（同一游戏的单纯的其他语言版本不计）。

发售日期	名称	机种
1998.12.17	デュエルモンスターズ	GB
1999.07.08	デュエルモンスターズⅡ·暗界决斗记	GB
1999.12.08	真デュエルモンスターズ ～封印されし记忆～	PS
2000.07.13	デュエルモンスターズⅢ·三圣战神降临	GBC
2000.12.07	デュエルモンスターズ 4 最强决斗者战记	GBC
2001.03.21	ダンジョンダイスモンスターズ	GBA
2001.07.05	デュエルモンスターズ 5 EXPERT1	GBA
2001.09.06	真デュエルモンスターズⅡ 继承されし记忆2	GBA
2001.12.20	デュエルモンスターズ 6 EXPERT2	GBA
2002.07.04	デュエルモンスターズ 7 决斗都市传说	GBA
2002.12.05	デュエルモンスターズ フォルスバウンドキングダム	NGC
2003.03.20	デュエルモンスターズ 8 破灭の大邪神	GBA
2003.04.17	デュエルモンスターズ インターナショナル ワールドワイドエディション（DM6的国际版，有小的改动）	GBA
2004.02.05	デュエルモンスターズ エキスパート3	GBA
2004.03.18	双六のスゴロク	GBA
2004.07.29	カプセルモンスターコロシアム	PS2
2002.10.18	Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul（DM6引擎制作的DM5美版）	GBA
2004.03.23	Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny	XBOX
2003.11.06	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos：Yugi the Destiny	PC
2004.04.06	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos：Kaiba the Revenge	PC
2004.07	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos：Joey	PC

始动！デュエルモンスターズ!!

1998年12月7日，游戏王系列游戏的第一作《デュエルモンスターズ》在当时的主流掌机Gameboy上发售。应该说，像这样的卡片战斗收集类游戏是很适合做在像GB这样的掌机上，且不说便携这个最为明显的优势，本作借助原作的魅力，在GB上发行可以更为有效地吸引GB玩家中为数不少的低年龄玩家。所以KONAMI的第一步算是走对了。KONAMI以游戏王漫画中最受欢迎也最适合游戏化的M＆W（全名是Magic&Wizard，魔法和巫术）卡片对战游戏为



蓝本，与GB实际相结合，制作了适合在GB上制作和游戏的卡片对战类游戏，为了和以后在现实中出现的官方卡片游戏OCG相区别，这里就将其称为デュエルモンスターズ，简称DM。DM的规则和系统虽然也在之后的过程中逐步进化发展，但是其根本和基础性的东西都是在这作定下的。比如不同于原作的8000LP的设定；手牌最多只可有5张，再多就无法抽卡；选择NPC战斗，获胜可得到卡片；输密码得到卡片（不过本作发售时OCG还没出现，所以卡片密码是由假名组成，几乎完全靠官方发布）；甚至包括随游戏王游戏送卡片的不成文规定。

回到游戏本身，客观的说，作为游戏王系列游戏的第一作，本作的素质只能说是一般，首先，以一款卡片游戏来说，本作还有着许多不成熟的地方，比如卡片的平衡度，单张的魔法卡“火焰地狱”的效果可以伤害对手5000LP，占到了LP总量的5/8，且卡片放入不限制数量，这样的结果就是胜负简直就是在拼谁先谁后了……高等怪物一旦出现，也鲜有将其打倒的机会。平衡性是卡片游戏生存的很重要的一个基础，很遗憾的是《デュエルモンスターズ》并没能很好的把握这一点。而作为一款游戏，本作也略显无聊和乏味，DM的系统也并不能完全体现原作卡片战的精髓。但是《デュエルモンスターズ》的意义在于它宣告了一个伟大系列的开始，为游戏王卡片战和游戏的结合做出了积极的尝试，积累了宝贵的经验，其历史意义远大于其实际意义。从此在游戏界，デュエルモンスターズ这个名字开始闪烁其光芒。

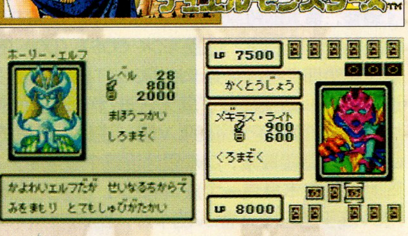
附送卡片：「究极完全态グレート・モス」「ホーリー・ナイト・ドラゴン」「ブラック・マジシャン」「ガーゴイル」「圣なるバリアーミラーフォースー」「R・E・Bドラゴン」「デーモンの召唤」「B・D・ドラゴン」「死者苏生」「光の护封剑」随机3枚，以上均为非OCG卡片。

◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇

吸取了前作的经验教训后，次年，《デュエルモンスターズⅡ·暗界决斗记》同样在GB上发售，比起DM1，DM2在各个方面都有了长足的进步。本作同时对应GBC，所以画面较前作有了很大的提高，不过感觉像早期DM这样的壁画类的卡片风格可能还是黑白的画面更有感觉。怪物的增加自然不用说了，这几乎是历代的惯例了，更重要的是对前作最受非议的平衡度进行了调整，最大的特点就是引入了DECK COST值和决斗者等级制度。所谓DECK COST（DC）的意思就是你卡组内40张卡片的COST总和不能超过这个值，如果超过了就无法进行决斗。而卡片的COST就是它上面的LV值（注意，这里的LV可不是指星数哦，DM2里还没这个概念呢），同时，玩家本身有一个决斗者LV，玩家无法使用LV高于自己决斗者LV的卡片，比如你的决斗者LV为10，就无法使用LV11及以上的卡片，越是强的卡片越是LV高，相应的，占的DC值也高，这从一个方面限制了玩家的卡组强度，不能像DM1的时候那样有强卡就放了。不过由于这2项数值都可以通过决斗来提高，所以对于平衡度的贡献倒不是决定性的。

最主要的是DM2引入了召唤魔族这个概念，各种各样的怪物被分为了：水、火、森、风、地、幻想、恶魔、白、黑和神这10个魔族。魔族间存在着相克，水克火，火克森，森克风，风克地，地克火，黑克白，白克恶魔，恶魔克幻想，幻想克黑，神魔族既不克任何魔族也不会被任何魔族所克。相克魔族间战斗的情况，比如以黑魔族的栗子球和白魔族的青眼白龙交战，无论栗子球是攻击还是守备表示，与之战斗的青眼白龙都将被破坏，而且栗子球方不会受到任何伤害，在这个规则下，即使再强大的怪物也会被简单地击倒，大大地增加了游戏的不确定性，一定程度上是对平衡度的重要补充。同时，DM2对魔法卡的效果进行了调整，再不会出现像DM1火焰地狱那样的情况了。陷阱和仪式卡片也首次登陆游戏，虽然在DM2中还显得比较





鸡肋，但是奠定了它们以后的发展基础。在战斗系统上，DM2不像DM1那样一回合只能出一张牌，而是改为怪物卡一回合只能出一次，包括和其他怪物的融合，限制的放宽也使得决斗更为华丽精彩也贴近原作。

KONAMI的这一番努力并没有白费。DM2可以说是游戏王系列游戏的成名之作，从本作开始，DM系列游戏正式迈入了大作的行列。本作同时也是GB上第一个百万级别的大作，充分证明了玩家对DM2以及DM这个游戏系列的认可和喜爱。另一方面，在现实世界里，官方卡片游戏OCG（全称是Offical Card Game）也已经诞生，所以本作的卡片密码是以OCG卡的正式卡片密码为准（在卡片的左下方），附送的卡片也为正式OCG卡片。同时，漫画方面《游戏王》结束了短篇的阶段，开始进入第一个长篇——决斗王国篇，而卡片战也已经被定为了原作的主要战斗方式和重要线索。漫画的人气也直线上升，可以说，漫画，游戏和OCG3者成犄角之势，有效地促进了整个游戏王事业的发展。

附送卡片：「究极完全态グレート・モス」「ホーリー・ナイト・ドラゴン」「火器付机甲铠」「サイバー・ボンテージ」「サラマンドラ」「シャイン・キャッスル」「ハーピィの羽根帚」「锁付きブーメラン」「死のデッキ破坏ウイルス」中随机3枚。

◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇

在GBA上获得巨大成功后，KONAMI又将眼光放到了当时的主流机种Playstation上。99年末，《真デュエルモンスターズ ～封印されし记忆～》在PS上发售。借助PS的强大机能（在当时而言），真DM给人的感觉完全不同于GB上的2作。首先就是加入了震撼的战斗画面，充分再现了原作中怪物战斗时的气势，无论是青眼白龙的灭びの爆裂疾风弹，还是黑魔导士的黑魔导都做的有板有眼，华丽的战斗画面也是真DM的卖点之一，至今仍有不少玩家对此恋恋不忘。其次就是剧情，真DM的剧情以原作为世界观展开，从3000年前的宫廷动乱开始，到现实中的卡片大会，然后回到3000年去消灭幕后黑手——卡片魔神，整个剧情虽然算不上优秀，但是也完整而清晰，而且当时漫画正对此埋下伏笔，甚至不少玩家相信，真DM的剧情就是或者基本就是漫画中提到的“3000年前的事件”。当然，在漫画终结的今天我们看到这段剧情其实和原作展现给我们的相距甚远。（高桥：废话，都给你们知道了，我还怎么混啊……）

在系统方面，真DM的系统基本和DM1类似，每回合只能出一张卡，但是这个出指的是从手牌放上台面，基本规则也和DM1无太大差别。真DM的战斗核心系统是“融合”，2张怪物融合在一起就可以召唤出强大的高等级怪物，这样的战斗系统充分体现了战斗中的爽快感，也颇有一种“弱小怪物团结在一起获得强大的力量”的感觉，这可也是《游戏王》系列的核心思想之一哦。另外，游戏可以在2个记录卡之间交换卡片，由于开始时获得的卡组是随机的，通过交换获得一套合适的卡组（其实就是合适融合，比如龙、雷构成的卡组可以高速融合双头雷龙，在前期有极好的效果），将会大大的有利于游戏的进行。



游戏的另外一个有特色的地方就是战斗评价。以强力怪物力压取胜的“刚”和以魔法陷阱等技巧手段智取的“柔”，将影响到你可以获得卡片类型。这样的系统有趣但复杂，说不上是方便了玩家还是弄的更麻烦了，总之在整个系列中也是相当少见的。





附送卡：「レッドアイズ・ブラックメタルドラゴン」「メタル・デビルゾア」「デビルゾア」「ハーピィズ・ペット龙」「メタル化・魔法反射装甲」中随机3枚。

◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇



在去PS上转过一圈后，DM系列的前进脚步又回到了GB上，《デュエルモンスターズⅢ·三圣战神降临》于2000年7月正式发售。当时漫画发展到了第2个长篇——决斗都市篇，7件千年道具以外的第2线索——三幻神卡登场，而且原作对卡片战的规则进行了改进，变的更加规范合理（不知道这是不是OCG以及DM系列游戏的发展相互促进的结果）。与之相对应的，DM3也进行了系统上的调整，其中最重要的就是增加了"祭品召唤"这个内容。召唤高等级怪物的时候必须以场上怪物为祭品方可召唤。这显然是对强力怪物的又一个重大限制。其对平衡度甚至对整个游戏王系列的体系所产生的作用无法估量。不过另一方面，这样的设定则导致一大批的卡片由于同级别怪物的激烈竞争而沦为鸡肋，虽然不免有些无奈，但是也体现了卡片世界不弱于现实的残酷性啊（笑）。

效果怪物的引入则是本作的又一亮点，虽然对于大部分效果怪物来说，其效果的发挥仅限于R状态下发动（也就是背面表示的时候），且发动效果后该回合行动不能。但不得不说这是一个重大的突破，DM系列从那个时候起才算是真正摆脱了单纯的"比大小"模式，而进入一个新的时期。发展到今日，效果怪物以及是游戏王卡片战斗世界的绝对主流。而且相比众多的无效魔法陷阱等等的效果来说，对怪物效果的防御显然更加困难，直到最近一期的卡片中"天罚"的出现才改变了这种情况（扯远了……）。

DM3的另一个独特系统是自创卡片系统，不过别高兴的太早了，所谓"自创"其实就是以游戏中获得的"素材"来组合出新的卡片，本质上来说，不过是一种特殊的隐藏卡片获得方式。大概是这样的设定实在太KUSO了，之后就再没有出现过了。自创获得的卡片中不乏强力怪物，其中的一些在以后的OCG发展过程中也



登陆到了现实的平台。这大概是这一系统真正的价值所在。

另外值得注意的是，由于前几作难度的普遍不足，从本作开始，KONAMI开始在难度上做文章，最突出的一点就是NPC的卡组可以完全不受限制卡规则影响，（从DM3开始，为了限制一些强卡，规定了某些卡片在卡组内可以放的上限，限制卡为最多1张，准限制卡为最多2张，这也是参考OCG的做法对平衡度的一种调整手段）类似的做法在以后几作中也有体现。

附送卡片：「デュミナス・ヴァルキリア」（预约）「インセクト女王」（初回限定版）以及「キラースネーク」「万能地雷グレイモヤ」「天狗のうちわ」「ガルマソードの誓い」「ガルマソード」「磁石の战士α」「磁石の战士β」「サイバティック・ワイバーン」中随机3枚。

◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇◆◇

2000年12月7日发售的《デュエルモンスターズ 4 最强决斗者战记》是游戏王系列游戏在GB上的最后一作，也是DM系列乃至整个游戏王系列游戏的顶峰。本作分3个版发售，分别代表原作中的3名主角级人物：游戏、海马、城之内。3个版本在游戏系统和内容上几乎完全一样，其差别在于可以使用的卡片和对战NPC不同。游戏篇以强力魔法为主，海马篇以强力怪物为主，城之内篇则以陷阱为主，不过以上也是相对而言本作在战斗系统上沿袭了DM3的系统，不过对怪物的等级重新进行了设定，DM4的等级完全由怪物能力决定。攻击守备力都在1350以下的为等级4以下（召唤无需祭品），在1351－2000之间的为等级5－6的怪物（召唤需要一个祭品），2001－3000之间的为LV7－8的怪物（召唤需要2个祭品），超过

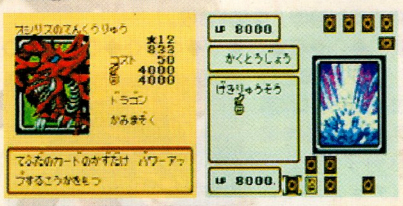


雪人：呵呵，看来想找一个能满足所有读者听觉的配音人员还是很难的啊。如果有哪位对自己的声音有自信的话，欢迎来试试！

3000的就都为LV8以上的怪物(召唤需要3个祭品)。同一等级内,能力越高的怪物其LV就越高,相对的DECK COST也就更高。

相对于以上的这些小变化，本作的最大卖点就是原作中的3幻神卡降临了。不过各个版本都只能使用自己版本所对应的神卡，游戏版的是天空龙（可不是1900那个废柴），海马版的巨神兵，城之内版的翼神龙。但是每个版本又无法获得自己版本所对应的神卡，必须通过和别的版本交换卡片来获得。神卡相对别的卡片来说，虽然要求3个祭品才能召唤，但是能力高，效果强，COST低，还是拥有压倒性的优势。同时，预约本作就可以获赠该版本所对应的官方发行神卡（虽然是官方发行，但是一样无法在正式OCG比赛中使用),这大概也是本作热销的重要原因之一(为了搜集齐三神卡而将3个版本包圆的也不是没有)。

不过今天回过头来看DM4，除了耀眼的神卡光芒以及出色的商业手段之外，我们看到的更多的是一个发展到各方面都十分出色的作品，但是惟独前几作都有的突破性发展在DM4中并没有体现，这恐怕也表现了传统DM系列发展到DM4以及到达了一个瓶颈。如何在DM4的高度上再进一步突破成了摆在KONAMI面前的一个难题。



附送卡片：游戏篇为「オシリスの天空龙」（预约）及「磁石の战士γ」「破坏轮」「イタクァの暴风」「魔封じの芳香」「催眠术」中随机3枚。海马篇为「オベリスクの巨神兵」（预约）及「磁石の战士マグネット・ヴァルキリオン」「ブラッド・ウォルス」「アクアの合唱」「フォース」「旧神の印」中随机3枚。城之内篇为「ラーの翼神龙」（预约）及「マジックアーム・シールド」「ドラゴンに乘るワイバーン」「セベクの祝福」「龙杀しの剑」「攻击の无力化」随机3枚。

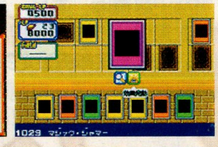
OCGの逆袭：专家版系列

就在KONAMI苦思DM系列的突破的时候，新一代的掌机GBA出现了，其数倍于GB的机能和使得KONAMI的思路一下子跳出了传统的束缚。既然传统DM很难有新的突破了，那么不妨就把在现实中大红大紫的OCG搬上GBA的平台，一方面吸引OCG的玩家购买此作，另一方面又是借DM系列宣传OCG，从传统DM玩家中挖掘潜在的OCG玩家，可谓是一举两得之举。在这样的思路下，《デュエルモンスターズ5 EXPERT1》出现了。



游戏完全放弃了以前的DM系列的战斗系统，改为了以OCG为准的战斗规则。不过游戏的进行方式还是很传统的选择NPC-对战-获得卡片的形式，不过卡片的获得方式改为了和现实中一样抽卡包，而不是以前那样的随机获得。值得一提的是，DM5附带有解谜模式，相当于象棋中的残局，要求以给出的条件下一回合击败对手，相当的有趣。同时也算是给玩家一个上手的机会。不过作为实验性质的一作，本作的不足之处同样明显，首先就是在号称完全OCG的情况下，由于技能和制作此类游戏的经验不足，DM5中出现了为数不少的BUG，这令玩家十分的不满。其次是以DM5的卡片收录情况实在很难体现OCG中的众多战术，直接的结果就是后期的NPC的卡组都十分雷同，少了很多决斗的乐趣。再者是其对战系统，众所周知，与人对战才是OCG的王道，但是DM5在对战中，在本来就不算多的卡片中又有很多卡片属于通信对战中无法使用的卡片。使得DM5的通信对战价值更低了。传统DM玩家觉得DM5的上手有一定困难（虽然有厚厚的说明书介绍玩法，几乎可媲美OCG官方规则书），而OCG玩家又由于以上提到的那些不足而对DM5存在不满，所以游戏最后的销量也不尽如人意，KONAMI的一举两得的





想法显然没有得到实现。

不过作为EX系列的第一作（指游戏王OCG系列游戏，以区别传统的DM系列），DM5可以算是游戏王系列游戏的一个里程碑式的作品。同时，以其为代表的EX系列也在悄悄地改变着游戏王系列游戏的玩家群。而对OCG玩家来说，随时随地，只要拿出GBA来，就能感受OCG对战的快感，也是一种不错的享受。

附送卡片：「黑衣の大贤者」「ビッグ・シールド・ガードナー」「エクスチェンジ」「天使のサイコロ」「恶魔のサイコロ」中随机3枚。

●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○

在总结了DM5的经验教训后，《デュエルモンスターズ 6 EXPERT2》发售。DM6使用了在当时还不多见的128M的容量，从系统和画面两方面保证了游戏的素质，DM6的卡片较DM5相比，非常的有质感，画面整体来说看上去也更加的舒服。DM6在掌机类的游戏王卡片类游戏中第一次抛弃了传统DM的选人式战斗，而采用了类似原作中决斗都市的类型，虽然本质上来说没有变化，但是毕竟也算是有点新意。而且DM6在这过程中，加入了许多类似调味料一样的小事件。比如在一周内战胜指定的2名决斗者，古鲁斯的袭击，以及在通版之后出现的限制卡大会。算是在紧张的决斗之余的一点调剂。而且这些事件中都可以获得特别的卡包，也是搜集卡片的一种形式。



DM6中NPC的卡组较DM5来说更加体现出各自的特色（像海马那样的是个性的过了……），基本也就是以原作中各人的卡组OCG化，比如羽蛾的昆虫，帕伽索斯的卡通，御伽的骰子等等。和不同的NPC战斗就会有不同的乐趣，而不会像DM5那样到后期觉得对手的卡组都差不多。游戏收录的卡片突破了1000张，而且基本上紧跟OCG步伐。并且一开始除了隐藏人物以外的所有决斗者都出现在地图上可以挑战，玩家也可以自行选择对手从而调整难度。而本作









丰富的隐藏要素也是支持玩家奋战到底的重要原因。尤其是那10盏象征DM6最高荣耀的灯，多少玩家为之奋斗不息（不过呢，就算全亮了也不会有什么不同，所以，如果哪位朋友是听信了什么全灯制霸可以使用神卡一类的传言的话，奉劝您别做无用功了……）。

DM6修正了DM5中的部分BUG，但是由于新卡的加入等原因，出现了许多新的BUG，这无论对于玩家还是制作者来说，都是很无奈的问题。本作的又一“特色”是NPC的“耍赖”，海马、游戏、孔雀舞的开局连锁想必所有玩过DM6的都一定印象深刻。其本意大概是提高难度，但是这样一来新手抱怨电脑“太赖”，老手在看破并找到破解方法后觉得无聊，而且一旦学会破解之法，难度反而大大的降低了。这不得不说是DM6的一个巨大的遗憾了。尽管有着这样那样的遗憾，但是在国内而言，DM6的价值是不可估量的。不少OCG玩家都是因为本作而投身到OCG的世界中来的。DM6至今被很多现役游戏王系列玩家认为是DM史上的最强作。这样的地位由于EX3的“失败”而一直保持到现在，不知道以后的作品能否撼动DM6这座大山呢?

附送卡片：「デス・ヴォルストガルフ」（预约）；「トゥーン・ブラック・マジシャン・ガール」「ギルフォード・ザ・ライトニング」「イグザリオン・ユニバース」。

●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○

DM6虽然获得了“成功”，但是从销量上而言，并没有能够获得提升，也自然无法达到KONAMI的预期目的，这注定了KONAMI将要对他们的战略进行调整。这个调整的结果区区在下自然不得而知，但是从目前的情况推测，KONAMI的决定是将专家版系列和传统DM系列分开制作，两手抓两手都要硬。在传统DM的代表DM7、DM8之后，OCG玩家以及专家版爱好者热切期待的专家版系列新作《デュエルモン



スターズ エキスパート3》，对比之前的名字来看，新作只是简单的带着一个EX3的名字，而不是以往的DMX。这恐怕也部分体现了KONAMI的想法。比起EX3的游戏素质，KONAMI这次更加吸引人们眼球的倒是他那纯熟的商业技巧。KONAMI在前期的对EX3的宣传中可谓机关算尽。当时在EX3广告的截图中，出现了一张在OCG的306卡包（卡包编号）中才出现的卡片。众人皆理解为，此意代表EX3的卡片收集将达到306的水平，随后各自惊叹。有人感叹混沌双雄称霸现实还不够，游戏中也将是他们的天下了；有人则算计着EX3会有多大的容量，要不要把手头的烧录卡换成256M的……然而事实证明,KONAMI不过是耍了个小手段而已,的确EX3中收录了那张卡,但是却仅有那张卡。也就是说,从301的卡片之后,302-306的卡包内,KONAMI收录且仅收录了那张编号为1137的卡片。

真相大白，当时在下所在的游戏王论坛算得上是一片申讨之声了。也正是由于期待于现实的这巨大落差，EX3在很多玩家中的口碑并不好,事实上，EX3虽然不能算是一个倒退，但是的确没有带给我们DM5、6那样的惊喜，而其本身存在的不足也是无法掩饰的。EX3的选人方式回到了传统的DM系统，自然的，也取消了像DM6一样的事件和“剧情”，满足特殊条件后可以出现新的对手。估计有可能是出于容量方面的考虑。不过这次在选择对手的画面中，有着对手的详细资料，包括卡组战术和人物评价等等。系统方面和DM6相比并无太大差别。卡片的收录上，EX3在数量上超过了DM6，但是由于卡片收录的很不平衡，比如EX3收录的卡片到现实OCG中的301，但是并不是301的全部卡片及301之前的卡就都有收录。很多DM6中的卡片也没有收录在EX3内，所以玩家经常会感觉到组卡的时候少这少那，在感觉上反而觉得EX3的卡片数量不足。这一方面是由于EX3是一款全球发行的游戏（事实上EX3就是全球发行，只不过在往海外发行的时候换成了Yu-Gi-Oh! World Championship 2004的外壳，本质上是完全一样的），一些在欧美地区还没有发行的OCG卡片不方便出现在游戏中，但是另一方面，在一些朋友汉化EX3的过程中发现，EX3的ROM里还是残留着很多开发阶段的一些痕迹，但是最终那些卡片都被废弃了。那么原因是开发中出现了无法超越的困难，还是赶时间来不及开发了，又或者是要留着点东西继续吊玩家的胃口那就不得而知了。





另外，以本作为指定对战软件的世界性比赛也作为2004年游戏王世界大会的一个组成部分。这点从EX3的美版名称就可以看出。和DM6一样，EX3中也有着被称为“耍赖”的不公平现象存在，不过这次不再是开局连锁，而是NPC的卡组无限制。后期的几个NPC几乎都有限制卡放3张的情况存在。看着罕贵卡猎人的3埃及使者卡组以及最后的暗游戏的几乎是限制卡表X3的卡组，实在有种说不出的感觉。决斗不在一个公正的条件下进行就失去了决斗的本意了。许多玩家对此也相当不满。本作中限制卡表是可以自行设定的，一些玩家就解除了限制后以牙还牙，但是这样就更是一种遗憾了。看来KONAMI始终没有办法找到专家版系列游戏后期难度过低的这个问题的解决办法。对玩家而言,最好的办法就是找朋友对战了。

附送卡片：「ツインヘデッド・ビースト」「D.D.アサイラント」「エメス・ザ・インフィニティ」。

DM、再び……

前面提到了，DM6之后KONAMI对DM战略的调整。专家版两作销量的不济让KONAMI再次想到了在GB上要风得风要雨得雨的传统DM系列（应该说，DM6还是成功的，销量的问题主要在于日本国内游戏王热潮的衰退）。在这样的思路下，DM系列在GBA上的新作《デュエルモンスターズ 7 决斗都市传说》出现了，DM7在战斗系统上较DM4并没有什么大的改动。其最

大的特色是将传统DM的战斗系统和RPG的模式相结合，成为了一款“卡片战斗RPG”的游戏。DM系列传统的决斗者等级和DECK COST的设定正好和RPG的LV一样。而金钱在本作内则用来购买新的卡片。借助GBA的技能，KONAMI将原作中人气最高的决斗都市剧情再次展现在玩家的面前，当然里面还有相当部分的原创剧情。游戏的画面应该说也是相当的不错。



但是问题一样存在，首先，作为一款游戏王的游戏，DM7居然无法联机。虽然传统DM系列的对战价值不如专家版，但是最基本的连线交换卡片总应该有的吧。其次，DM7的剧情以原作的决斗都市部分为蓝本制作，这么做一方面对玩家来说很有亲切感，但是另一方面意味着，玩家几乎可以知道下一步会发生什么，对于一款RPG游戏来说这可是大忌。最后，DM7的游戏流程相当的短，整个游戏只要你使用卡片得当,从开始到最后决战马力古之前，不会感觉到有任何难度。所需时间也不过几个小时而已。这点也是许多玩家不满的重要原因。综合各方面来看,DM7应该是KONAMI尝试在GBA上复活传统DM系的一个试验性作品。所以,大部分的东西都是以现有的资料为蓝本制作的,游戏流程过短也应该是制作此类游戏经验不足所致。本作虽然可以使用三幻神卡，但是由于拉在拿到后即告通版，依茜斯会回收所有神卡，所以正常游戏中是无法使用拉的翼神龙的,这也是本作的一大遗憾。同时也成为了DM8的卖点之一。







附送卡片：「万力魔神バイサー・デス」「究极龙骑士」「魔法效果の矢」。

★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆

经过DM7的积累，《デュエルモンスターズ8 破灭の大邪神》于DM7的次年发售了。由于仍然是以卡片战斗RPG的形式出现，一些玩家对其嗤之以鼻，并认为不过是DM7的资料篇而已。的确，DM8是在DM7的基础上制作的，城镇地图也没有进行太大的改动。但是细玩一下就可以感觉到DM8的进步。那可不是一个简单的“资料篇”可以涵盖的了。更重要的一点是DM8的很多进步都是建立在DM7的不足之上的，也就是说KONAMI针对玩家对DM7的不满而进行了改进。就算是骗钱，也算骗的有点职业道德了。







DM8的卡片收集率达到了传统DM上的最高，很多OCG中出现的卡都“逆袭”到了DM8中。而玩家对DM7最大的一点不满，就是流程过短。DM8的游戏流程大大的加长了。而且由于难度的提高，实际的游戏时间更是DM7的数倍。有的朋友说“DM8没意思啊，练级太辛苦了，时间都花在这个上面了”，话虽然不错，但是练级本身也是RPG的乐趣之一，而且当年的DM都是那么练过来的。而且老实说，如果你熟练掌握了DM8的系统，尤其是属性相克系统的话，即使不怎么练级也是可以过的。当然难度会增加不少，这也是一种挑战自己的方法。谁说DM8一定要练到拿着顶级卡组去打掉BOSS才叫过关的呢?

DM8的剧情是原创的，虽然是土到不能再土的大邪神复活一类的剧情。但是利用人气极高的三神卡和千年道具为线索，穿插着原作中出现过的众多角色，也算是差强人意。剧情中插入的搞笑花絮以及关键时候热血台词和情景(还记得黑魔导，真红眼和青眼白龙一起合击大邪神的一幕么?)，也时不时的调动着玩家的情绪。虽然和FF，DQ之类的剧情自然没法比，但是作为游戏王，作为一款卡片战斗RPG来说，DM8的剧情还是令人满意的。

DM8对DM系列最大的贡献在于其引入了2种

新的效果——永续效果和墓地效果。前者只要是卡片在场上就一直有效，而后者是指卡片进入墓地或者存在于墓地时有效。虽然这2者很早就在OCG中有过类似的效果，但是在传统DM系列里这还是第一次引入。托它的福，很多卡片从鸡肋一下子翻身进入了强卡行列。这一点也是在下最为欣赏DM8的一点。另外，游戏系统之上，DM8比起DM7更加接近RPG，LP在战斗后是不会自动恢复的，必须回到家中才能恢复LP。而后期的敌人LP也动则上万。很多朋友对此颇有微词，这也是见仁见智的问题了。本作中，大卖点之一的神卡借助前面提到的永续效果的支持下，强到了无以复加的地步，任何负面效果均对其无效，其压倒性的力量只能让人感叹一句："不是怪物，是神！"

附送卡片：「ブラック・マジシャンズ・ナイト」（预约）「骑士の称号」「贤者の石」「サテライト・キャノン」。



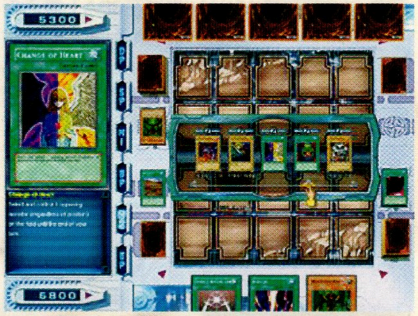
新生之力：Powerof Chaos 与 Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny



说到游戏王系列游戏，就不得不提到《Yu-Gi-Oh!Power of Chaos》。混沌力量分3个版本先后发售，分别是游戏篇、海马篇和城之内篇，每个版本都只能和该版本所对应的NPC对战，但每次NPC使用的卡片并不相同，所以不用担心一直和一个人对战会闷的问题。各版本都支持之前版本的卡片，到城之内篇时可支持700多张卡片。虽然混沌力量并不是TV GAME，而是PC上的游戏王游戏。但是从在下所在的游戏王论坛接到的有关游戏方面的问题来看，混沌力量系列正在赶超DM6和EX3成为玩家的新宠。

的确，借助PC的技能，混沌力量和以前的游戏王系列游戏相比有着很大的优势。画面自然不用说，卡片的样子已经与现实中的OCG卡几乎无异。而对战时对手丰富的表情台词也是一大看点（这里不得不说城之内版的城之内了，实在太强了）。而且相对GBA上的几个专家版游戏而言，混沌力量的效果和游戏流程上的处理更加的规范，BUG也相对较少。比较适合新人上手学习OCG规则。而且城之内篇还支持联机对战。遗憾自然就是卡片比较少了。由于不是掌机游戏，在此就不多提了。

附送卡：游戏篇：Windstorm of Etaqua, Anti-Spell Fragrance, Thousand Knives。海





马篇：Blue-Eyes White Dragon，Aqua Chorus，Seal of the Ancient。城之内篇：Sebek's Blessing，Sword of Dragon's Soul，Magic-Arm Shield。

▲△▲△▲△▲△▲△▲△▲△▲△▲△▲△

另外，由于游戏王在欧美等地区的大火，所以KONAMI在X-BOX上也发行了一款游戏王的卡片游戏《Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny》，这也是一款以OCG为基础制作的游戏。画面相当的华丽，也有怪物的立体影像和战斗画面。但是作为一款OCG系列游戏，其收录卡片和系统才是最重要的。很可惜，由于在下和身边的朋友都没有X-BOX，无缘进一步了解本作，自然无法对其做出评价。如果可以达到混沌之力那个程度的话，本作就绝对是推荐一玩的佳作了。



游戏王补完计划：其他游戏王游戏



原作中，卡片战斗是战斗的主要方式，但是在《游戏王》中也有很多非卡片类的游戏存在。像木马擅长的怪物蛋，莫良的桌面RPG，以及御伽的DDM都已经深入人心。同样的，在游戏王系列游戏中，卡片类的游戏是主流，而其他类型的游戏则是其重要的补充。在此也做一下介绍，不过有些游戏实在太老而又非主流，在下也无缘得见，只能遗憾的跳过了。



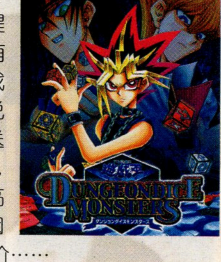


GB上的《游戏王モンスターカプセル》是一款和原作中的胶囊怪兽类似的战棋养成类游戏，玩家要操纵自己培育的怪物蛋和对手战斗，怪物蛋满足条件后还能进化。而战斗时则是和原作里的桌面RPG一样掷10面骰来判定攻击效果。

附送卡片：无。

■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□

GBA的《ダンジョンダイスモンスターズ》是一款以原作的DDM为蓝本制作的游戏。对战略性的要求要高于一般的卡片类游戏，而且游戏的流程相当的长，没有耐性的朋友就不要尝试了。值得一提的是，DDM是少数有怪物战斗画面的游戏之一。还有不得不说的是，该游戏的附送卡虽非OCG正统卡片，但因为黑魔女的极高人气及其他各种原因综合，已经被炒至天价……



附送卡片：3张黑魔女的非OCG卡。

■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□

PS2的《真デュエルモンスターズⅡ 继承されし记忆》是一款相当有特色的游戏。首先，游戏的背景是英国著名的玫瑰战争，原作中的角色们在游戏中则扮演各个历史人物。而游戏的战斗则是结合了卡片和战棋类的特点，暂且称其为卡片战棋游戏。和真DM1一样的召唤融合等规则。但是卡片出场后是放置在一个地图上，之后可以做战棋类的移动，十分的有趣。真DM系列的招牌之一的华丽的战斗画面自然不会少了。BOSS也还是卡片魔神，其BT程度和真DM相比也是有过之而无不及。不过游戏的总体



难度十分不平衡，开始太难而后期又太简单。不过总的来说是值得一试的游戏。

附送卡片：「妖精王オベロン」「ニュート」「サイファー・スカウター」「电磁ミノ虫」「リグラス・リーパー」中随机3张。

NGC上的《デュエルモンスターズ フォルスバウンドキングダム》是一款フィールドモンスターバトル类游戏（直接的翻译是场地怪物战斗?）。总之就是很类似于养成类的RPG游戏就是了，借助NGC的技能，本作有着极其华丽的画面，称其为系列最高也不为过。游戏分海马篇和游戏篇2个部分进行。神卡也在游戏中华丽地登场。不过由于NGC在国内的普及等问题，知道本作的并不多，能够真正享受到的更是少数了。

附送卡片：无。

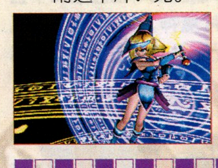






PS2最新的作品是胶囊怪兽的续作《カプセルモンスターコロシアム》（PS上也有一作《モンスターカプセル ブリード＆バトル》，可惜现在很难找到相关的资料，而在下也没有能够亲身体会该作），和前作相比，本作的画面更加的华丽。系统上，本作强调怪物的融合和进化，许多高等怪物都需要通过这个方法获得，怪物也有着丰富的特殊能力。华丽的战斗画面自然少不了了。可以说是发展到了游戏王战棋类游戏的顶峰。

附送卡片：无。





《双六のスゴロク》相信大家都玩到过了，作为一种尝试，KONAMI也在试图制作出自己原创的游戏王游戏。不过《双六的独乐》充其





量也只算是一个OCG卡的新玩法（而且在在下看来是比较奢侈的玩法），完全放弃什么组卡技巧，卡片效果，战术连锁，单纯的用运气来享受的游戏王游戏也算是一种心灵的放松和休息。《双六的独乐》如他的名字一样是一款用来消遣的小品级游戏。另外，本作的联线对战实在太慢了，不知道是不是在下自己的问题。

附送卡片：无，不过送一个游戏里用的那个骰子，而且真的可以插入OCG卡像游戏里一样玩。

以上就是游戏王系列的大部分游戏的介绍（一些游戏的不同版本就没有介绍，还有部分游戏缺资料）。难免的，在下在评价这些游戏的时候或多或少的会带一些自己的主观想法。有不同意见的欢迎前来一同探讨研究。在本文完成之前，又惊闻最新的游戏王游戏将于年底在GBA上发售。其名称为《デュエルモンスターズインターナショナル2》。从画面上来看，国际版2是一款OCG规则的游戏，不过加入了不少新的要素，甚至可能有RPG化的可能。这样来看似乎新作相当值得期待，但是有EX3的前车之鉴，国际版2真的如他公布的那么值得期待，还是KONAMI的又一些小手腕现在就不得而知了。但是身为一名游戏王FAN，在下还是抱着谨慎而又期待的心情等待着它的降临。同样的还有早先就发布了的NDS上的游戏王游戏（两者都是OCG规则的游戏，不知道算不算是“逆袭の专家版”）。可以说，虽然游戏王的热潮已经大不如前了（就日本国内而言，在欧美地区，游戏王系列正大红大紫），但是KONAMI还将把这个曾经给他们带来无限财富的系列继续下去，而我们的理想，我们的梦，也将继续下去……



能再送点游戏周边赠品就好了！陈硕，21，男，100068，北京市丰台区马场北里5号楼2单元202室，兴趣：TV GAME、掌机
雪人：我们会根据情况来调整赠品的，请大家放心。



热脑研究



马里奥赛车A
GP模式详细解析

NINTENDO	RAC	32M
2001.07.01	4800日元	1-4人用

文/MSN-04 SAZABI
编/娜卡

以前掌机迷上有一篇专门针对计时赛的研究，但是要知道追求极限、挑战自我仅是计时赛的宗旨，并不是《马里奥赛车ADVANCE》的全部，别忘了游戏还有一个マリオ GP模式（以下简称GP模式）。其实GP模式作为游戏里面的锦标赛，一直以来就是系列作品不可或缺的核心部分（旁语：没有多人赛事还怎么能称作“赛车”嘛）。较之计时赛，相信更多的玩家会更喜欢GP模式吧！毕竟8名选手同场竞技，还能用道具和赢奖杯……这无疑是比计时赛要精彩有趣得多。但是基于两种模式的性质不同，有人武断地就把玩家分成两个部分——玩计时赛的证明水平高，是达人；玩锦标赛的证明水平低，是菜鸟。且不论这样划分玩家水平科不科学，倘若真的有人只选其一而对另外一个模式不屑一顾的话，那他绝对不能称得上玩透这个游戏，达人就更是无稽之谈！其次；以为GP就是专门为菜鸟而设的模式这个想法本来就错误得很！GP模式虽然容易上手，但是要想达到炉火纯青的境界绝对不是有些人看得那么简单的。技巧的熟练、道具的应用、赛道的精通……等等的这些都相当有学问，而我这篇研究的对象——就是它们。



Part 1、规则篇



在GP模式里，玩家先要选择赛车的排气量，其中有50cc、100cc和150cc三种，越大的排气量意味着赛车的速度越高，因此对玩家操作的要求相对也就越高；另外要注意的是对手的AI也是越来越高的，在50cc还温驯得像小绵羊一般的对手，到了150cc就变成了经常使用道具陷害人的老狐狸（旁语：这是什么比喻嘛）……所以说，选择排气量其实就是在选择难度。选定角色后玩家就可以任意选择一个杯赛来进行游戏，在每个杯赛中，玩家必须一口气完成里面固定的四场赛事，最后根据积分的多少决定总名次和奖杯。要说明一下的是，除了首场赛事的起跑排位是第8以外，后面的三场赛事均是以上一场结束的名次决定的。另外提醒大家，每个杯赛里有3次“续命”机会，如果大家对该场赛事的表现不满意或者挤不进前4名的话，就可以自己选择或者被强制使用“续命”重新进行该场赛事，当然，排位也要变回第8咯！至于积分，要看玩家在结束该场赛事的名次，具体是：第1名9分、第2名6分、第3名3分、第4名1分。当四场赛事都完成后，游戏会自动统计各选手的总积分，最高的一名将取得该杯赛的冠军，其次是亚军和季军（如果出现同分，则以玩家为先……根本不公平嘛）。



Part 2、人物篇

由于计时赛研究已经给大家分析过各人物的特点，所以这里就不说了。不过也由于不是计

我们的小城很脏，就一家卖《PG》，我们家很贫穷，中考时的300元的奖学金我舍不得花，但《PG》期期买，我唯一的梦想就是拥有一台GBA作伴，或许这个梦想太奢侈了，像流星，但即使是流星也可以盛载一个最美的愿望。杨才，16，男，727000，陕西省铜川市农机公司，兴趣：读书、看PG、幻想

时赛，所以速度的高低不是特别重要，大家可以放心使用自己最拿手的人物，特别是好操纵那些哦



（偶：碧奇公主万岁！碧奇公主最高！……众人：把这神经病拖出去打！）！

Part 3、技巧篇

在上期计时赛研究里提到的“加速起步”和“漂移过弯”在GP模式里同样是很重要的，还不会的请找回来看看。此外还有几个技巧大家也是要学一学的：

1、防止自转——在比赛中，如果不小心碰上水洼、火球，或者螃蟹老鼠之类的话，按道理说是应该会发生自转并且失速的。不过，只要玩家在车身摇摆的时候及时按下B键，便可防止车子自转（虽然速度仍然会损失一点），成功后人物的头顶会出现一个音符。



2、下降加速——在比赛中，如果不小心掉到水中或者熔岩，甚至飞出赛道时，就会有一块云……上面的龟把玩家连车带人吊回赛道继续比赛。这时只要在吊起后着地前0.50～0.25秒之间按下A键，同样可以引发加速起步。而且与之相同的是，迟了不能加速，早了还会延迟起步。



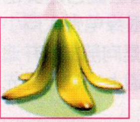
3、急转弯——同时按下A、B键以及←或→键，车子便会以180° 急转弯。

4、向后退——当车子停下来后按下↓+B键，便可令车子缓缓后退。如果再按←或→键，还可以边后退边转弯。

Part 4、道具篇

在每条赛道上，都有几个固定的地点设置道具箱（由于其表面打着问号，所以又叫?箱）。只要控制车子“撞”上去，就可以随机抽取一件道具，在变换道具的时候按一下L键可以快速确定道具，再按一下L键便是使用道具。那究竟有哪几种道具呢?请看下面：

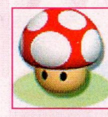




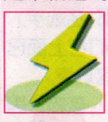
香蕉皮——把香蕉吃了就把皮扔到赛道上(太不卫生了吧……本以为只有大金刚才会这样做)，如果有谁不小心踩上而又不能及时按下B键的话，车子就会自转并且失速。使用时按下L键不放，香蕉皮就会拖在车子后面，可以抵御对手的背后袭击；如果松开L键则是把它放到赛道上（包括直接按一下L键然后马上放开）；而↑+L键可以向前扔，不过小心不要自己踩上了。



无敌星星——能够在一定时间内提升速度，并且是无敌状态，即铲出赛道不减速、对手攻击无效化、除围栏外一切障碍物无视(当然也包括对手)。不过它对掉到水中或者熔岩、还有飞出赛道是无效的。



加速蘑菇——能够在瞬间大幅度提升速度，是快速超越对手和行走捷径不可缺少的道具。当然，在加速情况下铲出赛道也是不减速的。



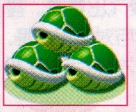
闪电——可以攻击正在赛道上行走的对手，使他们在一定时间内变小并且速度下降。



鬼魂——可以盗取领先于自己的那名对手手上道具（未使用），并且该对手在一定时间内会因为被鬼魂缠身而导致速度下降和金币丢失，而使用者则会在这段时间内隐身（不怕攻击）。



绿龟壳——可以用来攻击对手,但只能沿直线方向发射,并且碰上围栏会反弹。使用时按下L键不放，同样可以像香蕉皮一样拖在身后保护自己;长按L键再松开或者直接按L键马上松开都可以向前发射;而↓+L键则是向后发射。



三连绿龟壳——相当于得到3个绿龟壳，使用后会围绕玩家旋转保其安危。再按一下L键可以向前沿直线发射其一攻击

如果说掌机是随身携带的快乐，那么《掌机迷》就是随身携带的朋友，可以分享快乐。
邓磊，19，男，3000457，天津经济开发区第13大街29号天津科技大学生物工程3班，兴趣：漫画、游戏

对手，碰上围栏同样会反弹，不过注意它是不能向后发射的。



红龟壳——作用跟绿龟壳相同，区别是它带有追踪功能，使用后会自动追踪领先于自己的那名对手，但如果途中遇上跳台之类的障碍则会失去效用。使用方法跟绿龟壳大同小异，同样可以拖在身后，按L键是向前发射并追踪；而↓+L键则是把它放到赛道上，之后谁先经过这里就会追踪并攻击谁。



三连红龟壳——类似于三连绿龟壳，使用后同样会旋转起保护作用。再按一下L键是向前发射其一并且追踪，不过也是不能利用↓+L键进行摆放。



蓝龟壳——看到它上面的刺就知道不简单了吧，没错，它就是专门阻击第1名的可怕道具！经过强化的追踪功能使对手无论如何也躲不过，而且连追踪途中的车手也会受到波及（如果第1名抽到这个道具会怎么样呢？不会是砸自己吧……当然游戏中第1名是不会抽到这个道具的）。

Part 5、赛道篇

对比计时赛，GP模式除了增加7个可动障碍物（呃……其实就是除自己外其余那7名选手）以外，还多了道具和金币。道具我们在上面已经说了，现在着重给大家讲讲金币这玩意。

金币嘛，就是用黄金做的钱币……咳咳，因为金的相对原子质量是197，所以金币是很重的……这样一来即使是轻量级的车手也可以通过收集金币来增加自身的重量。增加重量有什么用？通过上期研究的人物介绍我们不难发现，重量级的车手比轻量级拥有更高的速度，而我们多收集金币同样可以达到这个效果；而且在比赛中，重量低的车手和重量高的相撞时，较轻的一方会被撞开，因此在比赛中尽可能地多收集金币是保障自己安全的前提！不过要注意，如果飞出赛道、碰上不该碰的东西导致自转、或者与对手相撞等，都会丢失金币的。如果金币数目为0时与对手相撞，更会直接发生自转哦！



其实这么有趣的金币收集系统，除了SFC版与GBA上的本作外，N64与NGC版的《马里奥赛车》居然都取消了这个设定（好像该系列的3D版都这样，不知即将而来的NDS版会怎么样呢？期待），不得不说是一个遗憾……呃，好像跑题了。说回赛道，因为它是不会改变的，所以上期计时赛研究里教大家的一些捷径，在GP模式里同样受用，唯一不同的是在这里我们还必需去熟记道具箱和金币的位置。标识地图我就不制作了（上期做过一次我已经怕了），大家可以在游戏提供的自由行走模式里选择任一赛道进行针对性练习，以达到熟记赛道的目的。



Part 6、评价篇

杯赛冠军可以得到金杯、亚军可以得到银杯、季军可以得到铜杯（众人：你又欠揍吗……），这个白痴都知道，但是您又是否知道即使同是金杯也分8个等级呢？从高到低分别是☆☆☆>☆☆>☆>A>B>C>D>E，游戏会自动记录下玩家该杯赛的最高评价，并且有的是作为开启隐藏要素的条件。那么到底怎样才能提高杯赛的评价呢？下面让我们来详细看看，



◆加评价项目：

1、加速起步成功；
2、迷你加速成功；
3、获取金币；
4、手持道具的情况下再次抽取道具；
5、被对手用闪电击中（这个也算）；
6、赛事获得第1名。

◆减评价项目：

1、使用B键刹车；
2、使用道具“闪电”、“无敌星星”、“三连红龟壳”；
3、铲出赛道、逆向行驶；
4、撞上障碍物；
5、掉到水或熔岩里，飞出赛道；
6、车子发生自转。

在GP模式里争取高评价，什么该做，什么不

该做我想大家现在都心中有数了吧！

Part 7、隐藏篇



游戏刚开始时GP模式中只有4个杯赛，只要玩家把它们都取得金杯的话，隐藏的第5个杯赛——S杯就会出现。如果这些杯赛在50cc、100cc、150cc下都取得金杯的话，游戏的标题画面就会由白天变成傍晚；如果获得的评价还是全☆☆☆级的话，标题画面还会变成夜空。 其实游戏的隐藏要素还不仅如此，当玩家取得S杯的冠军后，只要在每个杯赛里取得100枚或者以上的金币，所对应的原SFC版杯赛就出现，此时在选择杯赛的画面按L、R键便可随意切换GBA版和SFC版（同样50cc、100cc、150cc是要分别开启的），但要注意的是，要令SFC版的S杯出现，同样是需要先在其前4个杯赛里取得金杯才可以的。





好了，GP模式的详细解析就到此结束，不知大家满意否？这里先预祝大家所有杯赛都能取得☆☆☆级的金杯评价，最后再献上我的一份薄礼，希望大家能够喜欢！

联机&陷害宝典

作为一款GBA游戏，《马里奥赛车ADVANCE》当然少不了联机功能，而且延续了系列的一贯优良传统，本作同样支持4人联机。把游戏里所有的对手都蹂躏一遍后，我们终于要把魔爪伸向身边的朋友了（旁语：这个大变态……），较之游戏里的低AI对手，同样由人手操纵的对手无疑将带给玩家更真实的感觉，比赛起来也将更加激烈有趣。虽然2人、3人同样可以联机，但如果有条件（GBA×4，联机线×3）的话，我强烈建议您凑够4人，乐趣将会大大up的哦！

没有那么多卡带？……没关系，游戏提供了“一卡多人”的联机模式，只要您手头上有一盘卡带，即使其他人没有也同样进行2～4人联机。其实不仅《马里奥赛车ADVANCE》，GBA上还有许多游戏都设有这种联机模式。不过因为是简化版，内容缩水是在所难免的了，所以玩法只有一种，就是与联机的朋友进行比赛，而且里面是没有电脑车的；人物统一为恐龙耀西，且不能选择，而赛道只有SFC版蘑菇杯里面的4条可以选择。

尽管“一卡多人”已经可以达到联机的目的，但毕竟局限性太大，要想真正体验到丰富的联机模式，就必需人手一盘卡带了。在这种“多卡多人”的情况下，联机有3种游戏模式可供选择，分别是包含联机玩家和电脑车在内8人的GP模式，只有联机玩家参加的VS模式，最后一个是属于迷你游戏性质的对抗模式。因为是完整版的游戏，在里面当然可以自由选择人物和赛道了，而且如果1P的卡带已经把隐藏赛道开启的话，那即使其它卡带一条未开也同样可以选用。关于前两个模式我想不用说大家也很明白了，这里主要讲一下最后那个小游戏。玩法是先从游戏里提供的4个场地里选择其一，然后与其他的联机玩家在里面进行搏斗分出胜负。刚开始时每位玩家都会有3个气球，如果受到别人的攻击、踩上香蕉皮或者掉到水里什么的就会扣除1个，最先扣光的就算输，而最后仍然生存的就算赢。不过只要还没有得出最终优胜者时，先输的玩家仍然可以变成炸弹捣乱哦！

联机模式的进入方法是比较简单的，不过考虑到有部分比较“高级”的菜鸟，还是提一提吧：首先把联机接好，注意1P是“小头”的而其它都是“大头”；然后打开GBA电源，如果是“多卡多人”的话各人在标题画面里选择第2项（マルチプレイ）里面的第1项（マルチカートリッジプレイ）就可以进入；而“一卡多人”则除了1P外其余都要按START+SELECT键开机，进入等待连接模式（不插卡可以直接

我们等待这一天，终于等到了"乐在汉化中"这种汉化修改游戏的基础教程，要做好啊，我会一本不落全买的。
任永胜，21，男，030013，山西省太原市山大工程学院计本0204班，兴趣：用GBA玩游戏、用PC"改"游戏

进入），然后1P在标题画面里选择第2项（マルチプレィ）里面的第2项（1カートリッジプレィ），稍等一会儿待数据传输到2～4P就可以玩了。

其实在联机，我们根本就不需要考虑评价的问题，所以嘛……哼哼，我们不要当好人了，尽情用道具去陷害对手吧（旁语：这家伙终于露出恶魔的本性了……）！为了能够最安全、最有效地去陷害别人，我特意制作了以下这个陷害教材，希望能够使大家在对战中所向披靡吧！

说到陷害，就不能不提到使用道具，虽然在比赛中名次越高的车手抽到的道具往往是低级的。但其实只要能够灵活运用，低级的道具也能发挥其不小的用处哦！下面就让我们来看看各种道具如何能够用于陷害吧：

首先是香蕉皮，随便把它放在赛道上作用不大，因为没有哪个傻瓜会明明看见它也踩上去的，怎么办呢？我们可以把它放在赛道狭窄处或者道具箱后面等对手必经的地方；又或者当对手在自己前面很近时，可以向前扔出去让他踩，而当对手在自己后面很近时，则可以直接放下赛道让他踩。如果经常抽到香蕉皮的话，也不妨拖一个在身后保护自己，免得搞陷害工作的却被别人陷害过来。

其次是无敌星星，不建议在弯道使用，因为速度过高会增加操纵的难度，而在直道使用时也最好是能够有对手在前方不远，这时马上使用并对着他冲过去便可撞他一个“人仰车翻”！另外，当有红龟壳向自己追来时，用无敌星星也是个不错的解脱办法。

再来是加速蘑菇，因为多是用来走捷径所以陷害的用处不大，但是用来摆脱使用了无敌星星的对手或者红龟壳的追踪也是可以的。

接着是闪电，用它随时随地就可以陷害对手（除非他刚飞出赛道）。但最恶毒的陷害方法莫过于在对手走捷径飞在空中的时候使用，一劈就能让他从空中掉下来。

还有鬼魂，可以用来陷害在自己前面的那名对手，使他减速度、丢金币并且把手上的道具拱手献给我们。但为了确保可以盗取到道具，建议在对手刚经过道具箱时使用；另外由于在使用时会隐身，所以用来摆脱使用了无敌星星的对手或者红龟壳的追踪也是可以的。



绿龟壳因为只能沿直线发射，所以没有一定的射击功底的话最好先拉近与对手的距离再发射。如果有兴趣的话还可以向赛道狭窄处发射一个，使之来回反弹，对手经过这里可能就会中招了。没有攻击目标时不妨拖一个在身后，保护自己。

三连绿龟壳围绕在身边可以很好地保护自己，大家就当它是3个不能向后绿龟壳好了。

至于红龟壳，虽然带有追踪功能，但是也有可能被对手躲过，怎样才能尽量避免这样的情况发生呢？首先是向前反射，攻击目标最好不要太远，并且确认他前方短距离内没有跳台存在；其次是放到赛道上，位置千万不要设在跳台前不远的地方，而最好是设在刚过完跳台的地方。惯例拖在身后可以保护自己。

而三连红龟壳同样可以很好地保护自己，相当于3个不能进行摆放的红龟壳。

最后是蓝龟壳，以陷害第1名为己任，在使用上没有什么技巧可言。

呼，终于把道具讲完了，而在没有道具的情况下也不是不能陷害人的。比如说在对手不幸自转的时候，我们可以趁机落井下石冲上去撞他，使他继续自转；又或者在没有围栏的赛道边缘，如果自己比对手要重的话可以把他逼下赛道……总之，陷害的方式多种多样，大家也可以自己多想一些阴险毒辣的招数来蹂躏对手哦（旁语：拜托，你一个人当恶魔就够了，别把善良的读者也拉进去……）！不过，陷害归陷害，可别伤了朋友间的交情哦！一款好游戏带给我们的更应该是快乐！

接上期

玩转瓦里奥制造



GBA		
任天堂	ACT	128M
2004.10.14	4800日元	1人用

文/Kenyo
编/雪人

游戏（ゲームソフト）	
スピッツホッケー	随机
アナホッケー	随机
ワリオホッケー	随机
テーブルホッケー	随机
ワリオバイク	随机
ワリオのリンゴがり	随机
ワリオのまわしげり	随机
スペースブーメラン	随机
ちゃんばらせんせい	随机
ハーフパイプ	随机
VS オシヒキズモウ	随机
ロングジャンプ	随机
パットゴルフ	随机
つっぱりてんごく	随机
ひつじがいっぱい	第一次通过忍者姐妹篇时入手
スキージャンプ	第一次通过博士篇时入手
ミシンクラブ	随机
ホームランさん	随机
ネコロイド	随机
PYORO R	完成全游戏图鉴出现全银冠后入手
まわるメイドインワリオ	图鉴里全部小游戏达到合格分数变成全金冠后入手
あいしゅうのまんげきょう	随机
まきまきへビ	随机
パトカー	随机
からみあうロボット	随机
ふくわらい	随机
ブレイクショット	随机
スノーボール	随机
スーパーボール	随机
こま	随机
キツツキ	随机
オルゴール	第一次通过莫娜篇时入手
くさいペンライト	瓦里奥超人篇限定出现
おしゃれなペンライト	莫娜篇限定出现
にぎやかなペンライト	吉米篇限定出现
げんきなペンライト	忍者姐妹篇限定出现
おとなしいペンライト	忍者姐妹篇限定出现
ちからづよいペンライト	出租车司机篇限定出现
もちにくいペンライト	出租车司机篇限定出现
きみょうなペンライト	博士篇限定出现
クールなペンライト	外星人篇限定出现
ピカピカなペンライト	任天堂红白机篇限定出现
クセのあるペンライト	任天堂红白机篇限定出现
ニンニクくさいペンライト	瓦里奥超人篇限定出现

用品（じつようひん）	
てまわしどけい	随机
チキューギ	随机
おみくじ	随机
プラネタリウム	随机
ブンドキ	随机
すなどけい（1ぷん）	随机
すなどけい（3ぷん）	随机
すなどけい（5ふん）	随机
じしんけい	随机
ラブテスター2004	第一次通过任天堂红白机篇时入手
ウソはっけんき	随机
タイマー	随机

玩具（おもちゃ）	
はるのまんげきょう	随机
なつのまんげきょう	随机
あきのまんげきょう	随机
ふゆのまんげきょう	随机
じょうねつのまんげきょう	随机

其他（そのた）	
だいこん	随机
まがっただいこん	随机
いちごのショート（Sサイズ）	随机
いちごのショート（Lサイズ）	随机
あかいじどうしゃ	随机
しろいじどうしゃ	随机
そうじ	随机
おじぞうさん	随机
ビショビショいぬ	随机
ゆめみるしょうねん	随机
ハムスター	随机
え	随机
ぞうきん	随机
ぼち	随机
むかしのでんわ	第一次通过出租车司机篇时入手
モチつきセット	随机
アナログなラジオ	随机
スタッフ	第一次通过瓦里奥超人篇时入手

——全文完

估计下期《PG》到手时,俺们这地方也就下雪了,终于、终于有机会和"雪人"合影啦!
潘凌志,18,男,116700,大连市瓦房店第六高级中学高三3班,兴趣:弹吉它、玩游戏、收集《PG》　雪人:——!

守护英雄

守护英雄全人物守护指南

GBA		
TREASURE	ACT	64M
2004.09.15	29.99美元	1-4人用

文/K.BLUE
编/暗凌

用“乱斗”两个字完全可以概括《守护英雄》。1996年初财宝公司在SS上发布了一款采用MD上经典名作《幽游白书》的系统所制作的ACT游戏，名字就是《守护英雄》，该作品巧妙地结合了《幽游白书》的系统，同时还加强了爽快感，玩家们可以操作人物在3线中自由地移动，还可以根据自己的喜好组合出各种各样的连续技。游戏虽然说是ACT但是却加入了养成要素，随着玩家不断的提升等级，可分配的点数也越来越多，玩家们可以自由地创造出属于自己的守护英雄。游戏另外一个大卖点就是丰富的分支剧情和超多的可选用角色，随着玩家们选择的分支不同过版后就会出现不同的可选用角色，可玩性大幅度UP。此外游戏还有不输于《幽游白书》的对战功能，最大支持6人的大乱斗使得这款游戏成为了SS上的经典名作，而相隔8年之后《守护英雄》又回来了，带着全新要素和更丰富的可选用角色出现在GBA上，成为了9月末游戏市场中新的“财宝”。



游戏的故事接续前作，讲述了天上界中，众英雄奋战过后，灵魂都被封印在灵魂死神的力量中，而我们的三位主人公则是分别继承了火、水、雷英雄魂的战士，在帝国公主的引导之下找到了黄金剑。公主使用灵魂魔法，通过黄金剑的残骸招来异世界的灵魂附在了主人公身上，成为了异界者－英雄魂，新的战斗从而拉开序幕。

本文将为各位玩家介绍游戏中出现的21位可选用角色的使用心得，以及在SUPERHARD中的战斗经验。

首先说一下游戏中新增加的系统SPHYPER模式，受到攻击时增长的绿色怒槽，当积攒到发光的时候就可以使用A＋B发动该模式，发动后的效果是受到敌人攻击的时候不会出现硬直，任何攻击的速度都会加倍，同时所有招式都可以取消，这样一来玩家们就可以自由地发挥创造力给予敌人最大的伤害。积攒SPHYPER槽的方法有三种，其一是受到敌人攻击时，敌人攻击的力量直接影响到SPHYPER槽的增长速度，一般防御力较高的角色SPHYPER槽的增长速度快；其二是当己方角色出现硬直或者是遭到反击时，玩家需要连打按键进行，SPHYPER槽会根据玩家按键连打的速度回复，这是比较危险的方法。其三是攻击性角色常用的方法，当玩家消耗MP到0的时候，角色会蹲在地上休息，此时连打方向键和AB的话SPHYPER槽就会快速增长，一般在无人的地方积攒SPHYPER槽时，这是最实用的方法。

然后再介绍一下游戏中的地狱模式SUPERHARD模式（以下简称SH），财宝公司制作SH模式的目的我想是为了“折磨”众守护英雄们，在普通模式下的所有连续技到了SH模式中全部都被否定了，游戏中的敌兵和BOSS全面加强，不但防御力、攻击力大幅度提升，就连速度和SPHYPER发动也是想用就用。而SH模式中最可怕的一点就是游戏中充满了随机性，因为在这个模式中敌人也可以使用反击，这将意味着玩家们的攻击将会被随时中断，并且遭到沉重的打击。SH模式下如果玩家们被敌兵包围的话，要马上跳起进行躲避，不要执意用攻击来打破包围，如果说普通模式下被敌人包围的时候，玩家们觉得打起来很过瘾的话，那么在SH模式下过瘾的就是敌兵们了。在SH模式下，面对BOSS级角色的时候，玩家们要尽量在他们背后攻击，这样做的目的就是不容易遭到反击，同时敌人还会受到双倍的伤害(在下文的人物介绍中，SH模式下的连续技都是要求敌人背对着玩家的，所以在下文中某些地方就会省略掉)。想要在SH模式下发挥SPHYPER的威力，背后攻击将是玩家们所必须掌握的。玩家们在进行SH模式的时候要做好打持久战的准备，特别是魔法系角色，到了天界之后，会遇到很多的抗魔兵，所以可不要嫌麻烦哦。





恩（エン）

拳头就是最好的盾牌

游戏的主人公，继承了火之魂的角色，招数很多，变化也很多，可以根据想象自由发挥。恩属于力量型角色，6B和2B都有很好的吹飞作用，攻击方式主要围绕着B×4+8B+8B进行，在对付BOSS级角色时可以在8B后面接上跟踪火球魔法，同时还可以根据自己的实际能力进行多方面的连续攻击。66B在普通模式中很好用，不但可以用来摆脱敌人，同时还可以一气攻击多数敌兵，跳起后2B也很实用，不过攻击之后的膝顶很是讨厌。46B可以将身后的敌兵扔出去，同样也可以作为吹飞攻击使用。

SH模式下恩的拳头才真正的发挥了威力，连续B可以利用硬直有效地破解敌方杂兵的攻击，6B和2B同样实用，66B在SH模式下被削弱的厉害，使用后常常都会遭到敌方的反击，反击后硬直时间相当长，如果是BOSS级角色的话，玩家的一半生命就将在瞬间消失，在SH模式中对付BOSS级别的角色尽量不要使用B的连续攻击，因为被反击的可能性很高，多利用2B和82B来进行攻击，8B+8B要小心使用，不过对于体形较大的敌兵来说倒是一个不错的攻击手段。SH模式下推荐使用B×3+8B+8B进行攻击。

SPHYPER模式中恩的杀伤力可是很强的，对手角落限定B×N+（根据SPHYPER槽长短来定）6B×N只要时机掌握的好，一次性打掉BOSS大部分血是绝对可以的，有时候被敌兵攻击时SPHYPER发动也是很好的躲避方法。

推荐点数分配： 攻击力，防御力，SH模式下需要适当的强化精神力和魔法攻击力。



兰（ライ）

攻击交给你，辅助让我来吧

财宝公司在主人公的设定方面，显得很没有诚意，除了初始数值和魔法不一样之外，招式和人物设定（换了颜色）竟然完全一致。兰的魔法是冰属性攻击，所以可以有效的牵制敌方的行动，从而给予敌人致命的打击，在普通模式下攻击方式和恩没有差别。

SH模式下的兰就要比恩好用很多，其原因是兰独有的冰系魔法，冰系魔法可以有效地封锁敌人的行动，并进行打击，兰的MP值较高，所以在SH模式开始的时候可以将分配重点放在攻击上，这样的话会轻松许多。

SPHYPER模式和恩一致。玩家要是不放心的话，可以先用魔法将敌人封住后，再进行打击。

推荐主要点数分配： 攻击力，防御力，精神力，SH模式下需要适当的强化移动速度。



休（ヒュウ）

攻防结合才是正确的选择

拥有雷属性攻击的休，在辅助攻击方面要远胜于恩，玩家可以在点数分配的时候适当的增加精神力，如果愿意的话完全可以将休培养成为一个魔法系角色，不过培养之前还是要适当的增加攻击力，毕竟攻防结合才是休的正确选择。

SH模式下魔法攻击变得很重要，雷系魔法可以消灭大部分敌人，再加上休有丰富的攻击作为辅助，可以说休是SH模式中比较好用的角色之一。

SPHYPER模式同恩、兰。

推荐主要点数分配： 攻击力，精神力，SH模式下精神力，攻击力，魔法攻击力。



迪兰（ディラン）

华丽的招数就是美学的典范

初始能力值平均的角色，招数很丰富，同样可以实现多种招数组合。跳起后2B很霸道，不但攻击力强而且还带有火属性攻击，无论是对付杂兵还是BOSS都是不可缺少的招数，8B打起后还可以再8B，很好用的连段。6B（按住）可以让敌人麻痹，无论多少一次性全麻，麻痹后玩家们就可以自由的进行连续攻击了，普通模式下推荐连续技：B×4+8B+2B/2B是很好用的连续技，伤害很可观。2B可以灵活运用，当被敌人包围的时候2B就是最好的摆脱方法。

SH模式下由于迪兰的拳速很快，在一般情况下不容易遭到反击，对付BOSS级别角色时B×5+2B很好用，不会被轻易反击（就是有一点浪费时间），玩家适当的时候可以使用B×4+8B+2B，掉血很多，不过唯一的缺点就是被反击后会受到攻击，2B最好不要单独使用，遭到反击后硬直时间很长，迪兰的雷系魔法在SH模式中也可以经常使用。

SPHYPER模式中推荐连续技B×4+8B+2B+8B+2B×N，攻击力强而且还不容易遭到反击，任何时候都可以使用。

推荐主要点数分配： 攻击力，防御力，SH模式下精神力，攻击力，魔法攻击力。



健次郎（ギンジロウ）

谁来和我比速度

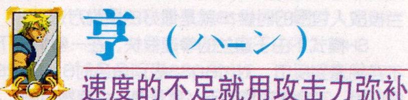
速度型角色，使用他的时候，玩过SS版的玩家们是不是很激动呢？GBA版中健次郎的招式基本上是SS版的还原，6B很强而且还带有自动锁定功能，6B结束之后可以根据当时的情况做出三种选择：6B（继续攻击）/8B（攻击结束）/66B（逃跑），站立B的威力很小，主要是用来牵制敌人，因为是手

里剑所以可以做出中距离攻击，在SH模式下经常要用到。跳起后2B带有雷属性攻击的强力招式，虽然效果没有SS版中那么夸张，但是攻击力和面积要远远超过SS版，是对付BOSS级别角色的首选招式，跳起后6B可以作为8B后的连续攻击来使用，特别是在角落，威力会很强。由于跳起2B本身就具有雷属性攻击，所以健次郎的魔法就变的不是很重要了，不过直线雷击的威力还是不容小视的。

SH模式下站立B作为攻击的主要起始，6B虽然威力很强但是很容意遭到敌人的防御或者反击，如果是前者的话，玩家需要马上使用66B逃出攻击，后者的话就要祈祷敌人的拳头不要太重了，不过对于B太轻的健次郎来说，6B仍然是不可不用的杀敌武器。健次郎跳起后2B很好用,不过前提是打到敌人的情况下,就算打到后被敌人防御,雷属性攻击也会将敌人的攻击一一化解,不过使用这招前一定要看准敌人的位置,因为此招的收招速度实在是慢。跳起后6B是HIT数很高的招式，在SH模式下比站立6B要好用的多，此招最大的优势就是结束后还可以使用8B逃跑。此外健次郎的2B在SH模式中很好用，他可以将敌人长时间的固定在影子中，此招是发动SPHYPER模式前的首选。

SPHYPER模式中的健次郎很强。连续6B可以快速的将对手置于死地，看准SPHYPER结束的时机使用8B＋6B＋8B作为华丽的终结吧。

推荐主要点数分配：攻击力，防御力。SH模式下攻击力，魔法攻击力。



亨（ハーン）

速度的不足就用攻击力弥补

和SS版的亨比起来，GBA版中亨少了B系列的连续攻击作为攻击的起始，不过也正因为这一点，后期亨在角落使用连续B可以将BOSS级的角色“屈死”，强大的攻击力加上跳起2B的火属性攻击使得亨在普通模式下成为了强力角色，虽然初始阶段亨的速度较慢，不过到了后期随着速度的提升亨也会变得很顺手。跳起2B用来躯散和攻击大量敌兵，2B＋6B的组合对付BOSS实在是好用，攻击力不但强大而且还不容易遭到反击（就算是遭到反击也有足够的时间恢复过来）。亨的魔法和恩相同,不过由于身高的关系,打一些微生物(个子矮)的时候一些魔法就容易落空,所以2B就是最好的选择。8B攻击范围较小,不过HIT数很高,而且还不容易遭到反击。

SH模式下的亨前期就要利用8B作为攻击起始，因为B的速度很慢，不但容易遭到防御而且被反击后硬直时间还很长。在后期速度提升之后再使用吧。SH模式下对付BOSS和血较多的角色依然还是使用2B＋6B进行配合攻击，好用而且很容易上瘾，不过这里需要注意一下，这套招数千万不要在BOSS距离近的时候使用，因为6B收招慢硬值长，非常容易遭到反击，只有在远距离的时候才可以使用，就算被反击也有时间恢复到正常状态。8B之后2B被围攻的时候是很好的摆脱术。玩家在使用亨的时候在SH模式下需要注意的就是冰属性攻击的罗帕，它们的冰属性攻击可以连续对亨造成伤害，而且亨还不能移动，最要命的就是罗帕总是成群出现，要被它们围上的话，被秒杀的可能性极高，所以玩家要适当的增加亨的魔法防御力。其他人物在SH模式中也是如此。

SPHYPER模式中亨的招式都是要将对手逼到角落才能够发挥最大的威力，角落中B×2作为起始后6B×N就是最有效的杀伤武器。

推荐重点数分配：攻击力，防御力，SH模式下精神力，攻击力，魔法防御力。



艾德（エド）

攻击和魔法我都行

B×5＋8B（升龙棍）＋2B很好用，只不过艾德的初始攻击力很低，想要让这套招数全部发挥威力的话，就要多加一点攻击在里面。艾德主要是魔法攻击,66B用好了可以将BOSS级别的角色“屈死”，2B用于被敌人围攻的使用，6B的火焰霰弹，可以将面前的所有敌人统统消灭，此外8B升龙棍还有一个作用就是逃跑，8B后接舞空术很实用的。

SH模式下的艾德很强，强就强在魔法的无限使用，初期由于艾德移动速度较慢，所以可以适当的增加一些速度，打BOSS的时候可以连续使用66B和跳起2B让BOSS没有攻击的机会，不过这里需要注意的就是魔法系角色所发出的魔法如果被敌人反击的话那么返回来的将是物理系攻击的光球，所以玩家们要时刻注意，以免血少的艾德被秒杀，在SH模式下对付魔法防御力高的角色艾德的连续B就开始发挥威力了，B×5＋8B可以有效的牵制对手，就是费血少一点！

SPHYPER模式推荐连续技B×N＋6B＋66B×N,对手角落且背对玩家时使用。

推荐重点数分配：精神力，魔法攻击力，防御力（少量攻击力），SH模式下精神力，攻击力，魔法攻击力。



尼克丽（ニコレ）

远距离攻击是我的强项哦

远距离攻击角色，6B可以攻击的面积很大，跳起后可以根据需要调整攻击方向，6B最大的优势就是可以随机放出巨大光球，攻击力很强，但是相反的是小光球的攻击力就很小了，适用于打消耗战，8B可以飞得很高，由于尼克丽的速度较慢所以想要

逃跑的时候可以使用8B作为起始，或者8B后直接在空中连续使用光球攻击。尼克丽的魔法比较特殊，分为空中和地面两种不同的魔法，地上的是给己方加血，随着等级的提高，增加的血量也会逐渐提升。跳起后所发出的魔法很好用，类似于艾德的66B只不过发出的速度很慢，而且这个魔法具有随机性，发出的都是属性攻击。尼克丽的连续B最后一下具有火属性攻击，对付魔法防御力低的很有效果，而且最后一击的伤害值直接来自于魔法攻击力，前面的攻击只是作为起始使用。

SH中玩家们要做好打持久战的准备，尼克丽的生命值很低，很多敌人都可以对她造成一击必杀，所以有效的利用6B躯散敌人这一点是很重要的，由于生命较低的原因，战斗中当有很多敌兵包围尼克丽的时候2B就是最好的回避手段，不过需要注意的是，这招并不是无敌的，很多敌人还是有攻击到的可能，对付BOSS的时候B×5就是最好的攻击方式，由于每次攻击的间隔较长，所以对方反击尼克丽的机会不是很大，此外将对手逼到角落使用B×4+2B威力可是相当可观的。

SPHYPER模式中有两种方式，第一种就是对方角落B×N+2B×N，另外一种就是跳起连续使用魔法。

推荐重点数分配：精神力，魔法攻击力，防御力，SH模式下相同。



塞雷娜（セレナ）

华丽的西洋女剑士

防御力很高的角色，招式基本上和SS版一致，该名角色最大的特点就是连续B的速度很快，而且6B和8B都具有吹飞的功能，人多的时候6B是首选。赛雷娜的2B是很强的招式，不但收招速度快而且还具有火属性攻击，最强的是可以对除了天上飞的之外的任何敌兵进行无限打击，而且攻击的主力也是她，她是个很容易上手的角色，初期就很强。

SH模式下的赛雷娜更加好用，连续B很快而且不容易遭到反击，就算被敌人防御也有机会发动反击。适当的时候使用2B同样可以对敌人造成很大的伤害，6B的作用在SH模式下变得更加明显，使用赛雷娜进行到游戏后期的时候打球状体敌人的时候会觉得很困难，2B下血很少，这就是她唯一的困难点。

SPHYPER模式推荐连续技B×N+6B×N+2B×N（最后可以选择8N作为结束），对手角落且背对玩家时使用。



巴鲁迦（バルガ-）

速度与力量的结合

招式特点和速度与赛雷娜很像，虽然GBA版中的他没有SS版那么霸道，但是6B的大范围攻击还是非常好用的，这里推荐连续技B×3+2B（攻击到第二下的时候）+8B×2落地后6B。很华丽的连续攻击，普通模式下很是霸道，魔法攻击在普通模式下实用性不高所以尽量使用连续B后接续连续打击。

SH模式下的巴鲁迦就变成了需要魔法攻击作为辅助的角色，由于连续B的攻击力很低，再加上连续技不容易成功，所以魔法就变得很重要了，6B依然可以作为范围攻击使用，在SH模式中推荐连续技B×4+2B（攻击到第二下的时候）6B×2，这是不容易遭到反击的招数，而且还可以有效的将BOSS打飞。

SPHYPER模式中推荐连续使用2B×N+6B×N，不要在角落使用。

推荐重点数分配：防御力，攻击力，SH模式下少量精神力，魔法攻击力，攻击力。



祖鲁（ズル）

尝尝我的搞笑攻击吧

招式不多，不过很有感觉的一个角色。B×3最后一下可以有效的封住敌人的攻击，随后有两种接续方法66B/8B+2B，6B类似与健次郎的66B，只不过威力和收招速度都要差很多。跳起后6B可以对空中的敌人形成“无限”打击，威力很低，是一个不容易遭到反击的招式。2B的作用是逃跑，可以在隐身的时候随意移动，是个不错的招数。在普通模式下可以接续B×N后来使用，魔法就一个，是一个攻击面积较大的光柱魔法，但是蓄力较慢适合在SPHYPER模式中使用。

SH模式下6B成为了一个不错的招数，不但距离很远而且威力也很大，令人遗憾的是B×3在SH模式下变得很不实用，特别是面对多数敌人的时候，所以一般情况还是B×2后直接接续8B就可以了，66B可以用来逃跑。祖鲁在SH模式下打起来比较费劲，想要使用他一次性的通过SH模式可是需要下很大功夫的。

SPHYPER模式推荐连续6B（8B+2B作为结束攻击）或者连续使用魔法。

推荐重点数分配：精神力，攻击力，防御力，SH模式精神力，魔法攻击力，攻击力。



卡侬（カノン）

用强大的魔法攻击摧毁一切

典型的魔法系角色，一招一式全部带有魔法攻击，冰、火、雷三种魔法一应俱全，6B/8B/2B三种不同的属性魔法，8B的作用在角落可以完全的发挥出来，B.B的攻击力很强而且还带有火属性攻击，是清理敌兵的首选，跳起后2B的攻击力很强可以善加利用，对付BOSS之类的角色6B是最佳武器。

SH模式下要多多利用B.B的攻击来清理敌兵，对待BOSS需要注意的就是它可能会对你的魔法进行反击，所以需要适当的增加一些防御力以便不时之需。卡依在SH模式下的打法很自由，各位玩家可以自由发挥。

SPHYPER模式使用R键魔法后连续使用6B给予敌人致命的打击吧。

推荐重点数分配：精神力，魔法攻击力，SH模式精神力，魔法攻击力，防御力。



斯卡依耐特（スカイナイト）

天界的守护者

招数很帅的角色，玩家进行到天界时会看到斯卡依耐特出场时使出的一套很帅气的双人连续技，当然这套连续技在双人游戏时是可以使用的，威力还不错，有条件的玩家可以试一下。在普通模式下很强，8B和6B都是很好用的招数，掌握好时机的话，可以使用6B将对手"屈死"，站立B在普通模式下很好用，可以不需要自己接续连续攻击，等角色自己完成8B之后可以接续2B作为招式的结束。站立2B是典型的吹飞攻击，被敌人包围的时候就要尽快使出。

HS模式下站立B很容易遭到反击，所以打个两三下就使用8B＋2B终结是个不错的选择，6B可以好好利用，因为HIT数很多，不容易遭到防御，不过还是有被反击的可能。最强攻击是发挥在SPHYPER模式之下。另外雷系魔法在SH模式下很好用，可以有效的杀死大范围敌兵，对战BOSS看准时机使用也不错。

SPHYPER模式下天使的攻击很是爽快，推荐连续技B×4＋2B×N（SPHYPER槽快要结束的时候使用8B＋2B作为结束攻击），敌在角落且背对玩家时使用。

推荐重点数分配：攻击力，防御力，SH模式精神力，攻击力，防御力。



索－纱拉（ソーサラー）

魔法系的傀儡

给人的感觉就是卡依的简化版，招式和卡依差不多，不过在雷系魔法上面索－纱拉强于卡依，8B可以连续使出。要是魔法足够的话，完全可以做到"雷电机器"的水准。2B实用性不高，站立连续B也很好用，可以和8B配合一下。6B的作用和恩的魔法霰弹相似，不过面积比较小。游戏中8B就是索－纱拉的最强武器。

SH模式下游戏玩法基本上与卡依相似，不过需要注意的就是索－纱拉的移动速度，必要时可以使用连续A逃跑。

SPHYPER模式同卡依。

推荐重点数分配：精神力，魔法攻击力，SH模式精神力，魔法攻击力，攻击力，防御力。



赛库罗浦斯（サイクロプス）

强力直拳就是一切

表面上给人的感觉就像是被拿来凑数一样，不过当了解到它强悍的时候，才会明白它有多么厉害，初期移动速度很慢，要多使用66B和2B进行攻击，8B可以有效的打击后面的敌人。

站立B也很好用，特别是在角落，6B收招速度较慢，但是攻击范围却很大，必要的时候可以善加利用。魔法攻击很COOL就是不太实用，因为收招的速度实在是慢，后期的赛库罗浦斯是个强力角色。

SH模式下2B的作用就会完全的发挥出来，只要各位玩家不嫌浪费时间，完全可以使用B＋2B进行时间战，赛库罗浦斯的这个招数在SH模式中是最保险的了。6B尽量不要对同类人物使用，因为收招速度很慢，很容易遭到攻击。

SPHYPER模式连续使用6B，或者在角落背对敌人使用8B最后使用6B结束。

推荐重点数分配：攻击力，魔法防御力，速度，SH模式相同。



罗帕（ローパー）

逃跑是我的强项

单机游戏不推荐的角色，招式少，威力小，打普通模式就很费力。66B的作用不大，因为冰属性的攻击力小的可怜，罗帕的唯一强项就是6B可以随时随地的收招，威力小就忍了吧，跳起后6B类似斯卡依耐特的地面6B，就是距离很小。

SH模式下的它用起来是很难地，唯一的优点就是魔法的使用，招式的运用和普通模式一样，主要就是站立B和6B收招配合使用，费血量不敢恭维，不想摧残自己的朋友们就不要用它了。

SPHYPER模式下连续6B或者连续使用魔法攻击。

推荐重点数分配：攻击力，防御力，精神力，速度，SH模式相同。



伽－多鲁（ガーゴイル）

天空的杀手

招式和能力都和祖鲁很像，是一个很好用的角色，跳起后8B＋2B＋22B是一套标准的空中连续技，威力也很大，站立66B和8B都属于吹飞攻击，站立B的收招很慢不推荐使用，由于伽－多鲁的A.A带有攻击性质，所以可以好好的利用一下，这个角色

当云遇到风，它会被吹走，同理，当PG遇到我，它会被带走。
谢亚飞，19，男362000，福建省泉州市义全街17号润恒文化广场，兴趣：游戏

可以在空中移动所以打法很自由，而且还有一套很霸道的连续技，空中2B×N让很多敌人都没有还手的余地，伽－多鲁的魔法很好用，类似于街霸中VEGA的闪电冲击，很强的。

SH模式下使用伽－多鲁就有一点像玩STG游戏,打的比较慢，不过也是蛮有意思的，想要飞到空中不要直接跳起，最好可以用8B作为起始这样比较安全，2B×N的无限攻击依然好用。

SPHYPER模式中没有什么特定的连续攻击，我个人比较喜欢使用在角落B×N＋R魔法攻击。

推荐重点数分配：攻击力，防御力，速度，SH模式攻击力，精神力，魔法防御力。



索鲁迦 （ソルジャ－）

我可是很强的哦

敌方的基本兵种，玩家们不要小看他，他虽然招式很少，但是6B攻击之后敌人的硬直时间可是相当长的，2B使用的时候全身呈无敌状态，灵活的掌握可以让敌人不能伤你分毫。推荐索鲁迦的标准屈死技巧6B＋8N（循环），SH模式下也是如此，超好用而且还很简单，就是玩时间长了容易感觉到烦躁。魔法可以适当的加强一下，清理大部分敌兵的时候很有效果。66B是很强的吹飞攻击，但是不能接在6B后面使用有一点遗憾，跳起后2B攻击面积很大可以善加利用。使用索鲁迦掌握好2B就会让游戏变得很轻松。

SPHYPER模式中连续使用8B即可。

推荐重点数分配：攻击力，防御力，精神力，SH模式攻击力，精神力，魔法攻击力。



小强 （ゴブリン）

小而强大

作为微生物就是它的优势之一，一般体积大的角色拿它没有办法，2B/8B/6B性质相同,也很好用，在角落跳起后连续B可以对敌人达成“无限”连击，66B在对付BOSS型角色也很好用，毕竟遭到反击的可能性很小，准确的说就算它们反击了一般情况也会出现攻击不到小强的情况。B的攻击很慢，不过威力却很大，玩家们在进行游戏的时候，受到过它的攻击，效果应该会明白。R魔法有跟踪性质属于经常要用到的招式（特别是人多时）。

SH模式下小强会很强，前面提到过了小强被反击的机会很小，除了魔法系角色能够对小强造成严重伤害之外，其他角色可以完全PASS掉，SH模式中攻击主要围绕着跳起连续B和地面2B。对付BOSS的时候可以多利用6B和2B配合攻击，总之小强它真的很强。

SPHYPER模式中角落连续B即可（杀伤力很大的哦）。

推荐重点数分配：攻击力，防御力，精神力，SH模式攻击力，精神力，魔法防御力。



蟑螂坦克 （ゴブタンク）

强力的防御加上移动炮台



移动兵器 （ヘビ－ギア）

这两个角色使用起来很简单，蟑螂坦克没有什么特殊的攻击，B键可以发出不同的属性攻击弹，最强的就是魔法攻击，可以自由的移动而且蓄力速度也是相当快的，使用它需要注意的就是SH模式下敌方角色的反击，蟑螂坦克的攻击力很高而且又是远程攻击，在使用上没有任何困难，是个非常容易上手的角色，就是初始移动速度慢，不过撑过去就好了。

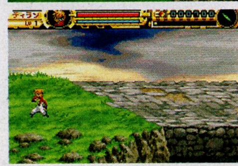
移动兵器的移动速度慢的可以，不过强大的攻击范围和力量可以弥补这一点，初始使用它的时候不是很容易，因为移动力和攻击力的关系，但是移动兵器B×2的地震攻击后敌方角色的硬直时间也是相当长的，这样就有足够的时间可以让玩家们进行判断。66B的冲击类似于赛库罗浦斯的强力冲拳，不但威力大而且范围还广，跳起后2B的雷魔法攻击倒可以好好利用，只不过就是蓄力的时间很长，放在SPHYPER模式中使用吧。移动兵器在受到攻击的时候出现硬直的时间很短，随着角色不断的提升等级，移动兵器的威力是游戏中最大的。SH模式下同样强大。唯一的难点就是游戏初期。

SPHYPER模式中尽量的发挥它们的特长吧。

指南中一些人物的连续技在SH模式下并不一定可以顺利的完成，就因为SH模式下存在着随机性，所以以上连续技只是作为一个参考给各位玩家，希望玩家们可以研究出更好的SH模式攻关方法。此外以上所提到的一些招式演示请参看以前的掌机迷光盘中的教学录像。

虽然GBA版中的守护英雄没有SS那么多的分支，但是在游戏系统上是要超过SS版的，此外游戏的流程正常通一遍也需要1个多小时左右，如果能够加入分支的话，这款《守护英雄》将会更加完美。





高达格斗篇潜心研究

MOBILE SUIT GUNDAM SEED BATTLE ASSAULT

GBA		
BANDAI	FTG	32M
2004.08.02	29.99美元	2人用

编/娜卡

这款游戏画面不错，机体比例真实，老美爱搞真实，难道美国的BANDAI被传染了，所以才没像日本似的搞Q版？题外话，下面转入正题，手感也可以，出招简单，对于保护GBA按键是很好！

系统解析

进入游戏后是一个类似M.O.S（MOBILE SUIT OPERATION SYSTEM）的菜单，按从左到右、从上到下的顺序为：



剧情模式（完成一定数量机体的剧情后可使用隐藏机体）
对战模式（联机和朋友对战）
练习模式（自己进行练习，可设定对手行动）
生存模式（尽可能多的打倒对手、每次一局）
限时模式（5分钟内尽可能多的打倒对手，对手三项属性均为50）
挑战模式（尽可能用最少时间打倒全部对手）
自由模式（指名和某个对手单挑）
选项设定（包括声音，时间，操作等）
密码输入（输入密码继承游戏进程，我打出的HARD模式下全机体通关密码为：WLJK7SD08）

这个游戏在战斗开始之前可以自由分配HP、PS、THRUSTER三项能力，范围在50-150之间变化，我一般采用“脚踏实地”的作战方法，因此常设成冲刺50，HP150，PS100。PS除了爆气后自动减少外，受到或发动某些攻击也减少，一般来说，实弹武器损PS，光线武器损HP，HP为0就死亡（废话），PS为0后受到实弹攻击损血增加，值得注意的是，面具男的机体CGUE和那架红白相间、用剑的机体ASTRAY无PS装甲，他们受任何攻击都会直接损失HP。





TRUSTER随滞空时间长递减，但在地面用前或后方向连打的冲刺不费。此外，爆气及必杀有短暂无敌时间，一些特殊招式也有（如禁断高达的前+L），可以用来扭转战局，起到不错的效果，常常可以用来救命。





这款游戏不同于一般FTG，其出招指令较简单，默认的AUTOMATIC模式下，B为近距离攻击，A为远距离攻击，L为特殊武器攻击，R为冲刺飞行，B、A、L配合方向键可有各种招式，第一次按（下+L）为爆种子，之后PS装甲值递减，机体闪光，此时再按（下方向+L）就可发动必杀，多数机体（后+B）这招能破防，可用于对付死死防守的家伙。如果觉得出招指令太简单，在游

戏开始前选择MANUAL模式即可，前+A指令改为236A、前+L、L改为63214A（远距）或63214B（近距）、必杀改为63214B，（少数机体有所出入，恕不详细列举）仍然较为简单。

在这个游戏中，浮空这个概念只存在于练习模式里，在其他模式中，只要机体被对手打到空中后就可按任意键受身，但某些具有吹飞性质的攻击将对手击飞并撞到墙壁时，对手无法受身。因此连技要领在于让对手一直在地面上处于被揍的状态。多数使剑的高达共同连技为：前+B（2—3次），在击倒对手之前、下+L爆气取消出招硬直、前+B、同样是在击倒对手的那一招之前发动必杀结束。这主要利用了爆气和发动必杀时的CANCEL能力达到连击目的。（个别机体还可搭配特殊攻击进行连击，我将在后面详细讲解）如果是在练习模式中，那就可有无限连了，最简单的要数ASTRAY（中文名称不详，我都直译为迷途高达，可能比较正式的叫法是异端高达），前+B连续使用或B键连打就可无限连击。其次是伊扎克的决斗高达，下+B连续使用就可以无限连击，但对时机的要求严一些。



连续技研究

以下是我打出的一些极限连续技，连击中对手始终处于地面，或被吹飞到墙上反弹，换句话说，在实战中，只要第一击打中对手，直到连击结束，他都无法受身。（方向用小键盘数字表示）

AEGIS:（对手在版边）空中B→站立B、B→4B(6HITS时)→L（15HITS时）→2L（爆种子）→2B、2B→2L(必杀发动)共计29HITS



ASTRAY:（对手在版边）空中B→站立6B、6B、6B（4HITS刚中时）→2L（爆种子）→6B、6B、6B（7HITS刚中时）→2L（必杀发动）15HITS

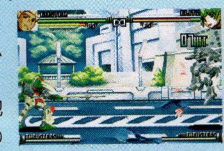


BLITZ:（对手在版边）2A、A→6B、6B、2B→2L（爆种子）→6B、6B→2L（隐身）→6B、6B、2B结束 共计14HITS（尼高鲁的迅雷高达必杀技为返技，即在隐身之后，按后方向键防御，当敌人攻击时，就可发动攻击，如果敌人不爆种子，在同一高度上很难躲过，如果连击结束后对手不服，他只要一发动攻击就有他好看）



BUSTER:1、（不爆种子）（双方在版边，对手靠墙）空中2A→站立A、A(时机好的话在下降中还可加一下A)→6A→L共计7HITS

2、（双方在版边，对手靠墙）空中2A→冲刺至对手前、B（空中）→落地后B→2L（爆种子）→A→2L（必杀发动）共计17HITS



CALAMITY:（对手在版边）近身L→B、B→2L（爆种子）→B、B、B（吹飞反弹）→2L（必杀发动）共计19HITS



CGUE:（对手在版边或战斗开始位置）6B、6B、6B→2L（爆种子）→6B、6B、6B→2L（必杀发动）共计18HITS



RAIDER:（对手在版边）空中B、站立B、B→2L（爆种子）→6B、6B→2L（必杀发动）共计11HITS





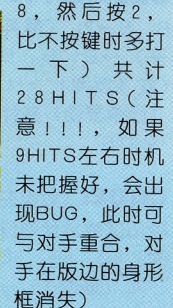
DUEL:（对手在版边）6B、6B(如果对手个子高一些，可以改为空中2A、站立6B、6B)→2L（爆种子）→6B、6B→2L（必杀发动）共计13HITS（或15HITS）





FORBIDDEN:（对手在版边）6B、6B→L（9HITS时）→2L（爆种子）→6B、6B→2L(必杀发动，必杀中16HITS之前按8，然后按2，比不按键时多打一下）共计28HITS（注意！！！，如果9HITS左右时机未把握好，会出现BUG，此时可与对手重合，对手在版边的身形框消失）





STRIKE:（战斗开始位置）按9前跳、空中2B→站立6B、6B→L（7HITS）→2L（爆种子）→6B、6B、6B（吹飞反弹）→2L（必杀发动）共计11HITS



JUSTICE:（战斗开始位置）按9前跳、空中6A、2B→站立B、B、B（或6B、6B、B，7HITS时）→2L（爆种子）→6B、6B、B（12HITS时）→2L（必杀发动）共计18HITS



FREEDOM:（战斗开始位置）按9前跳、空中2B→站立6B、6B→L（7HITS）→2L（爆种子）→6B、6B（此处可加三次6B，但最后必杀未必能全中，还是不要为好）→2L（必杀发动）共计41HITS



以上是我最近整理出的心得，欢迎大家提出批评意见，《MOBILE SUIT GUNDAM SEED》是我唯一完整看完的高达动画，因此这个游戏玩起来比较亲切，在这里我向大家推荐这款游戏，相信无论是FTG新手或老鸟，还是高达迷，都可在这个游戏中找到乐趣。如果大家有问题或有更好的心得，请发邮件到gongpizheng@yahoo.com.cn！




SP
软硬兵团

文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

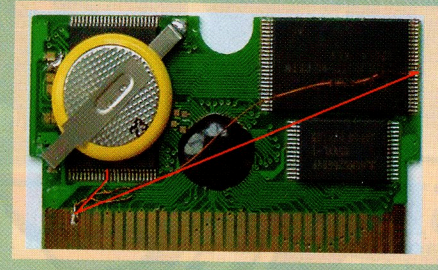


VOL.9

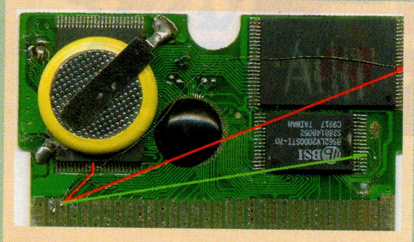
特别鸣谢：烧录地带
编/暗凌



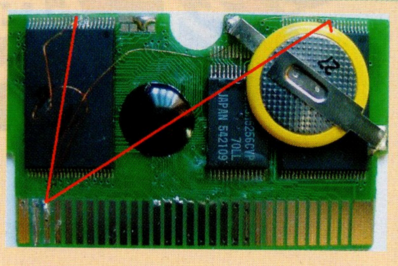
PCB改造实例



PCB板号：JY-2D3232-U(3P)
FLASH芯片：32M×2
存档芯片：256K SRAM
改造详解：这个PCB上使用的是富士通FLASH芯片，WE均在第11脚（左边芯片是从左下角往右数，右边芯片是从右下角往上数），挑起后按图上的红线连接即可。虽然存档类型本来就是SRAM，但局限于芯片的容量只有256K，因此不能全兼容，烧点SRAM或者EEPROM存档的游戏来玩算了。



PCB板号：JY-2R3232-E(3P)
FLASH芯片：32M×2
存档芯片：512K或以上SRAM
改造详解：这个PCB上使用的也是富士通FLASH芯片，位置跟上面的JY-2D3232-U(3P)相同，因此改法也是一样的，在此不再赘述。这个PCB原本是FLASH存档的，所以使用了512K甚至更大容量的SRAM芯片。虽然找不到存档类型的转换焊盘，但只要把其第5脚(右下角往上数)挑起，再按图上的绿线连接就可以把FLASH存档改为SRAM存档即全兼容了。



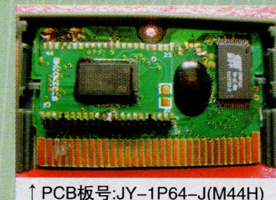
PCB板号：JY-2R3232-U(3P)
FLASH芯片：32M×2
存档芯片：256K SRAM、512K或以上SRAM
改造详解：这个PCB上使用的还是富士通FLASH芯片，WE均在第11脚（右上角往左数），挑起后按图上的红线连接即可。此PCB支持28脚和32脚两种SRAM芯片，如果大家不幸遇上28脚的话，也可以自己换个32脚的上去，使得全兼容成为可能（当然技术要过硬）。

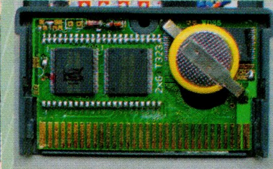


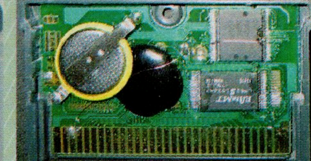
改卡知识库 我所知道的绝症卡

绝症卡的出现一般都是由于ASIC控制芯片问题导致的，所以PCB就是决定卡带是否绝症卡的主要因素，这也是为什么一盘卡能不能改总是要看PCB的缘故了。本次将展示一些常见的绝症卡图片，如果大家见到是一样的PCB就千万不要下手啦，免得做无谓的牺牲！


↑PCB板号：JY-2D64-J(3P)

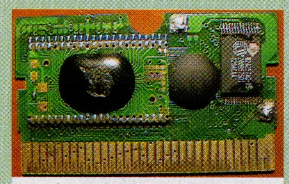

↑PCB板号:JY-2D64-2J(M44H)

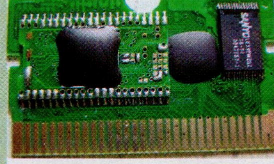

↑PCB板号:JY-1P64-J(M44H)

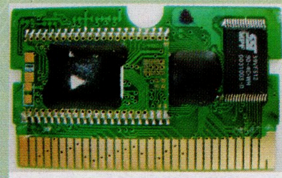

↑PCB板号:JY-2S64-6J(M44H)

↑PCB板号：2R1632-6JM3ML5PL

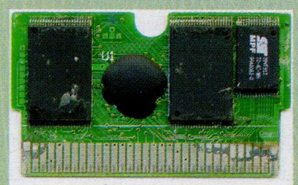
以上5个绝症卡均是板号末尾带“J”的，不知是巧合还是有意，总之大家遇到“J”结尾的PCB还是不要轻易尝试的好。

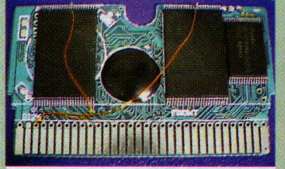

↑PCB板号：GBA-S64M

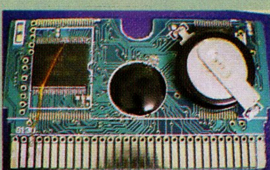

↑PCB板号：GBA-F64M

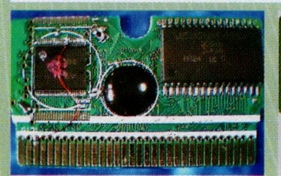

↑PCB板号：GBA-F128M

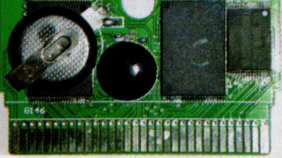
以上3个绝症卡的板号都比较好识别（S是指卡带用SRAM芯片存档，F是指卡带用FLASH芯片存档），PCB也比较相似，属于一眼就能看出的典型绝症卡。

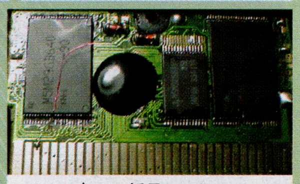

↑PCB板号：GBA-48F128M


↑PCB板号：G126

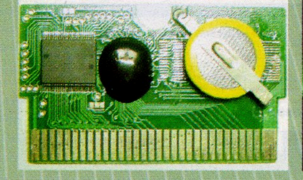

↑PCB板号：G130

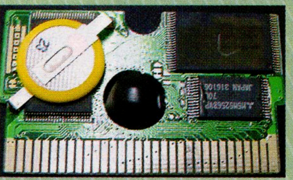

↑PCB板号：G131

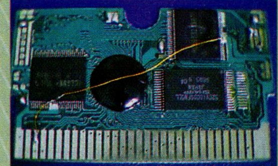

↑PCB板号：G146

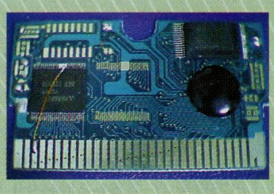

↑PCB板号：W053

除了以上这些知道板号的绝症卡以外，还有一些是板号未明的，这里仅放出图片给大家对照。



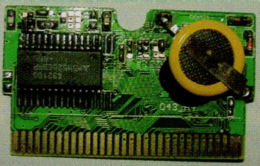
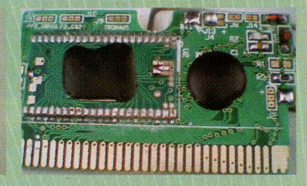








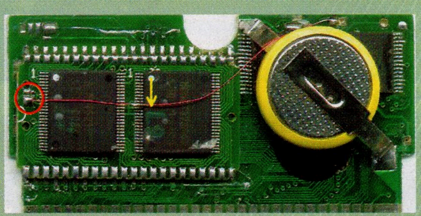
另外，最近越来越多由D商自己汉化的游戏如《口袋妖怪 火红&叶绿》、《最终幻想1+2》以卡带形式出现在市面，大家要注意这种卡带多是经过加密的，因此别想拿来改。其实这种加密卡也是比较好认的，因为它们的PCB上都有许多焊盘与元件（看上去做工挺不错的样子）。



解惑答疑区

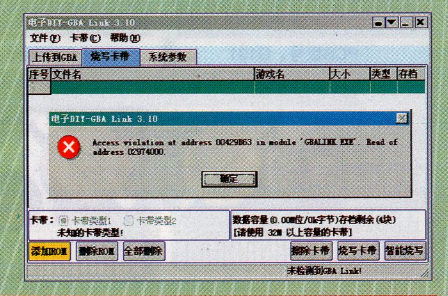
Q 我看了14期PG的改卡学堂，有些地方不是很明白。我用的带转接板卡就是文中示例图那种三菱芯片，您说WE脚与金1相通，是否指用万用表测电阻时电阻接近0？因为我测了发现所有引脚都与金1相通，只是多数引脚电阻不为0，约为5000欧，有几个是0欧，所以想问下“跟金1相通”是什么意思。并为了准确，请指出具体是第几根引脚（是左边芯片从左上角往下数第11根吗？），因为都是一样的板。



“跟金1相通”正是指用万用表测电阻时电阻接近0的意思，但转接板的卡一般都不是测引脚的，而是测转接板上面的焊盘。如果上面有不止一个焊盘跟金1相通，则逐个断开金1连到金3试试是否可以正常烧录。如果您是说跟下图一样的三菱转接板卡的话，可以把红圈内的焊点熔开，您会看到有上下两个小焊盘，下面那个是跟左边芯片的WE相通的，直接把它连到金3可以免去挑脚的麻烦；至于右边的芯片，则需要挑WE脚（就是您所说的从左上角往下数第11根）再连到金3（图上把它们都连到PCB右上方的左边那个焊盘是因为它跟金3是相通的）。还有，这个PCB原来是FLASH存档的，改全兼容可以把电池底下最右边那两个焊盘连接。

Q 我的卡是NEC芯片的，需要使用GBALink 3.10版的软件手动选择东芝芯片才可以烧。但我发现添加编号1500以后的游戏ROM（如《合金弹头》），就会出现如图的错误提示，请问该如何解决？

《合金弹头》是EEPROM_V124存档类型的，而3.10版的软件不支持这个存档类型的自动打补丁功能，因此才会出现这个错误提示。编号1500以后确实冒出了很多这种存档类型的游戏，难怪您会以为是编号问题啊。至于解决办法，您可以先另外找一些支持EEPROM_V124打SRAM存档补丁的软件(如GBA TOOL ADVANCE)给ROM打补丁，然后关掉烧录软件的自动打补丁功能再添加ROM就可以了。



烧录前沿

文/窗外不归的云
责编/暗凌

Ecube放出客户端1.08版

前些时候Ecube放出的客户端是1.07版，而这期截稿时官方发布了1.08版，这个版本的改动有：

1、修正了添加一个新游戏并修改其名字后再更新时出现的Bug。

2、修正了老是出现更新Loader的提示。

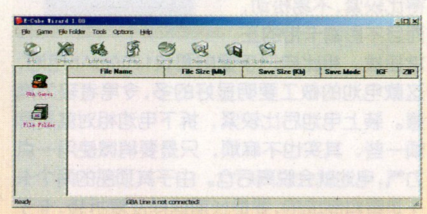
3、修正了删除最后一个游戏时出现的Bug。

4、修正了不能在GBA上显示长游戏名字的问题。

5、修正了在某些机器上出现的Auto Backup不对的问题。

6、修正了拖拉游戏时出现的图标不对的Bug。

下载地址：http://www.gba-toys.com/download/ecube108.rar



SUPER CARD内核软件再次升级

从发布至今，SUPER CARD不断升级，不断完善自我，上个月发布的即时存档功能让多少人惊羡不已，而最近其又进行了一次软件升级，同时也更新了内核。

内核V1.31更新：

1、修正了同一目录文件大于32个显示乱码的错误。

2、增加了检测进入四键复位，即时存档的兼容性，避免死机现象（这将可能在有些场景中出现，四键复位，即时存档按键失效）。

SuperCard V2.01更新：

1、重写了补丁库结构，更名为ROMINFO.DAT。

2、补丁库编号更新至1741，修正了0324，1119，0181等补丁。

SuperCard V2.01与内核V1.31配套使用，如果不想重新转换ROM，请不要升级内核V1.31。

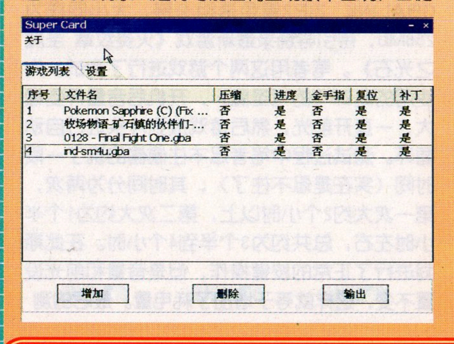
下载地址：

新版卡SuperCard 软件V2.01：http://www.cftogba.com/download/setupnewV201.exe

新版卡内核升级V1.31：http://www.cftogba.com/download/UPGRADEV131new.rar

老版卡SuperCard 软件V2.01：http://www.cftogba.com/download/setupoldV201.exe

老版卡内核升级V1.31：http://www.cftogba.com/download/UPGRADEV131old.rar



序号	文件名	压缩	进度	金手指	复位	补丁
1	Pokemon Sapphire (C) (Fix ...	否	是	否	是	是
2	牧场物语-矿石镇的伙伴们-...	否	是	否	是	是
3	0128 - Final Fight One.gba	否	是	否	是	是
4	ind-sm4u.gba	否	是	否	是	是

EZClient 3.11发布

作为目前市面上最高端的GBA烧录卡，EZ3备受关注，虽然由于发布之初软件存在许多BUG，但是EZ小组不断更新，目前的EZClient 3.11使用上和以前的版本已经有很大的区别了。该版本更新有：

1、更正某些256M卡带sms无法使用问题。

2、更正某些卡带EZ2&EZ1识别错误问题。

3、XCode到1743。

4、romname到1743。

注：个别网友说0095与0229名称混合，这个无法更正因为识别码是一样的。

SMS的使用问题：需要先启用SMS，然后格式化文件系统。

反映的1336死机问题，是ROM本身的问题，非软件补丁问题。



掌机配件详解

责编/暗凌

SP专用锂电池

现在的GBA市场虽然已经渐渐进入晚期，但是仍然不乏大量优秀作品出现，对于那些重度的SP玩家，尤其是拥有一块烧录卡的玩家来说，保持游戏的连贯性是十分重要的，谁也不想在开开心心游戏的时候，电源指示灯突然告急，然后自己不得已要忍耐两个小时，等待电池充满电后继续奋战。虽然官方说SP可以一边充电一边进行游戏，但是对于那些经常携带掌机出门的玩家而言，充电插口可不是随处都能找到的。这个时候，一块大容量的电池就会扮演重要的角色。最近在电玩商店相关地区搜索新的配件产品时，发现了一款新出的SP专用锂电池，其容量显示是2400mAh。看来其容量可谓算是目前SP电池市场上的先头了。当笔者拆开包装后，发现其实这款产品本身的容量并没有那么大，只是一块带有额外电池仓的1800mAh电池罢了，剩下的600mAh则是要玩家在仓里装上自己机器带有的那块原装电池，从而合在一起算是2400mAh的容量。这个设计让笔者想起了以前云云介绍过的1800mAh电池。

拆开包装，从外表看上去，该电池的外形和市场上量产的1200mAh电池十分的相似，确切说是长得一个样子（完全就是双胞胎嘛）。只不过在2400mAh电池的后面多了个电池仓，外面还有明确的标识，表示要把600mAh的原装电池放到里面。从做工上来看，2400mAh电池的手感不错，外壳打磨的比较精细，没有什么毛边问题，而且外表的喷漆显得比较光亮，不过时间久了会不会像SP外壳一样掉漆就不得而知了。电池安装方式和“双胞胎”的量产1200mAh电池一样，都是采用无螺丝安装设计，就是直接打开SP后盖，将电池后部顶住放入SP后面的电池仓内，然后将上面的两个卡子轻轻按下卡在卡带插槽的两端，电池就被固定住了。装上以后的效果还是不错的，电池和SP机器本体合得比较紧，不易松动，而且不影响卡带的正常插拔。相比自己手里的那块1200mAh电池，这款电池的做工要明显好的多，令笔者较为满意。装上电池后比较紧，拆下电池相对就要麻烦一些，其实也不麻烦，只是要稍微使用一点力气，电池就会脱离后仓。由于其顶部的两个卡子是塑料制成的，要是长期这样反复拆装，卡子很容易就会断裂，从而导致以后的安装失效。所以奉劝一下各位打算购买该电池的玩家，如果安装上了，最好减少对其的反复拆装，避免上述情况的出现。





电池最重要的就是耐久性能。该电池的充电时间大约为两个半小时左右，不是很长。这次的耐久测试使用的是两块烧录卡：一块是2002年8月前的老版白色EZ一代，大小为256Mb，带引导烧录《铁拳》；另外一块则是最近新买的GBALINK ZIP2黑色透明卡带，大小同样为256Mb，带引导烧录最新游戏《火炎纹章 圣魔之光石》。笔者用这两个游戏进行了测试。先使用的是ZIP2的《圣魔》，开机后音量开到最大，一直开前光，然后游戏放到片头进行自动循环。测试过程中笔者忍不住偷偷的玩了一段时间（实在是忍不住了），其时间分为两次，第一次大约2个小时以上，第二次大约为1个半小时左右，总共约为3个半到4个小时。在此期间进行了正常的按键操作，但是音量和前光设置不变，这样就等于增加了耗电量。最后的测

偶一如既往的写，雪人一如既往的看，边角栏一如既往的没我，有时候，不仅要靠运气，还要有诚意和耐心。
刘厚伦，22，男，226001，江苏省南通大学启秀校区02级口腔医学，兴趣：音乐、旅游、GBASP

试结果是11个半小时左右红灯，红灯后继续了3个多小时左右自动断电（没办法，笔者实在坚持不住了，困的要死）。而测试《铁拳》的时候，也有约12个小时以上左右的使用时间才红灯。由此看来这款电池的耐久性能还真是不错。尤其是对于烧录卡的玩家而言，近期的《圣魔》还是一款比较耗电的游戏，该电池能坚持11个多小时已经不错了。

综上所述，这个电池的整体还是比较令人满意的。而测试时候的数据，会因为不同地区的气温差异，而可能对测试时候的放电曲线有些影响。此外由于电池的包装采用的是高周波密封装，挑选的时候无法直接接触到其本体，因此对于国产配件做工的问题就无法进行挑剔了。笔者运气好，赶上的这块属于做工不错的，回想起自己的那块1200mAh电池，做工真是差劲，忽略了设计螺丝来固定四周，导致后部开胶；而笔者朋友的1200mAh电池做工却相对好的多。所以大家在购买的时候还是祈祷一下自己买到一块手感不错的吧。由于各地的情况不同，市场定价和上市产品的颜色会不尽相同。笔者在北京地区，这块电池的售价是80元，颜色目前笔者只看到了蓝色、粉色和银色三种，颜色还是比较少的。总而言之，这款电池适合长期在外奋战的重度玩家。

文/龙游测试中心 藤宫兰

AV转接器



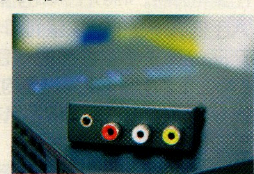
AV转接器，相信读者们对这个东西已经比较了解了吧，以前曾经对它做过粗略的介绍，但是最近仍然有许多读者希望对它有一个详细的了解，对于读者的要求，我们一向是竭力满足的，更何况AV转接器作为一款高素质的GBA配件，是完全有资格让我们推崇有加的。





以前对GBA电视接收器做过评测，实际上AV转接器与它有异曲同工之妙，它们都可以实现“AV IN”的功能，不过电视接收器侧重于接收无线电视信号，而AV转接器则专门实现AV信号的输入，不具备接收无线信号的功能。当然，用它看电视也不是不可能，在一些电子市场有出售专用的转接头，可以用来将闭路信号输入到AV转接卡里面，就实现在GBA上看电视的功能。实际上AV转接器就是一个缩水版的电视接收器，由于在功能上有所缩减，所以体积方面也自然不会像电视接收器那么吓人，插进GBA后外面只有插头的位置留了出来，比较小巧，便于携带。





使用方面它是易于操作的，直接将信号源通过AV线连接到GBA上，打开电源，AV转接器就会自动检测到信号，然后GBA屏幕就会显示出图像了。如果没有连接AV线，或者没有信号输入到转接器，屏幕只会在右上角显示“AV2”，此外没有任何信息。

通过测试，此款AV转接器完全适用于PS2/XBOX/NGC/VCD/DVD，玩家最感兴趣的还是效果吧，从图上应该看得出来，用此款AV转接器显示游戏画面是相当清晰的，拍照时由于没有使用脚架，所以部分图片有抖动，实际显示效果很棒，色彩还原很好，游戏运行起来没有延迟，没有拖影。如果要说缺点，那恐怕就要怪GBA屏幕太小了吧，毕竟家用机游戏是为大屏幕电视设计的，在GBA这样一小块屏幕上看起来确实吃力，如果长时间观看也许就不适合了，玩家尤其要注意保护视力啊！

考虑到实际情况，该产品并没有将GBA作为外响，也就是说在GBA上使用它的话只能通过转接器上面的耳机插孔来获得声音，这一点不大方便。目前该卡在市场上比较好找，价格大概是150元。感兴趣的朋友可以去官方网站看看。地址是：http://www.gbamovie.com。

文/窗外不归的云

magic LPT测评

文/龙游测试中心 藤宫兰 责编/暗凌

掌机霸主GBA的烧录系统发展也有几个年头了，如今相对成熟和完善的烧录市场上已经是N分天下，从高端的那些开辟江山的老品牌，到一些无名厂商生产的低端低价产品，几乎每种卡带都会相应的占有一定的市场份额。MAGIC烧录卡，想必也有一些玩家听说过吧，这款卡带在XG2TURBO公布并发售之后也浮了上来。而当时其官方网站上公布的卡带功能介绍，也和XG2T如出一辙。而介绍后面的那句“本产品并非OEM产品”，让众人对二者的关系即使看不明白却也能猜出个大概了。玩家们也因此认识了MAGIC这个牌子，但并没有对它产生多好的印象和好感。498元256M的售价让那些只有能力入手低端产品的玩家望而却步，目标是中高端产品的玩家基本也都把荷包里的银子掏给了LINK、EZ等这些更为过硬的大牌子。所以一直以来，MAGIC烧录卡的名气并不是很响，市场反应也并没有那么理想。

随着NDS发售日的日益临近，许多烧录卡产品纷纷推陈出新并相应降低了价格，以期在这个纷争的市场再次分得一杯羹。MAGIC也不甘示弱。为了打个翻身仗，MAGIC最近推出了仅售298元的256M水晶LPT卡封装。一款曾经的中高端烧录卡品牌现在以如此“疯狂”的价格推出新产品出现在市场上，自然会引起玩家们的关注和纷纷议论。MAGIC宣传的目的达到了，但是新卡的功能是否令人满意，就请各位读者大人们关注一下笔者后面的测评吧。

一、外观

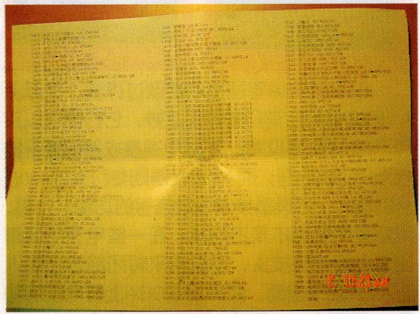
当笔者收到测试样品的时候，首先映入眼帘的是一个十分简单的透明的包装盒。从透明的



外壳可以清楚的看到盒中的物件：一块卡带、一根烧录线、盒底压着的一张光盘，以及一张类似海报大小的硬纸作为介绍。笔者先拿出那张硬纸想先了解一下卡带的大概功能状况，但



是这张纸的正面只有几行官网上关于新卡功能的概述，而且还并不完全；纸的背面则是密密麻麻的从1416号到1591号的ROM列表，下面还写着“待续……”。至于新卡各个功能的具体说明和软件使用指导，却是连半个字都没有看到。光盘里除了附带的MAGIC烧录程序V1.0版本以外，还赠送了GBalpha Walkman V2.0正式版的软件安装程序，但是是尚未注册的版本，玩家们需自行去官网注册才能正式使用。

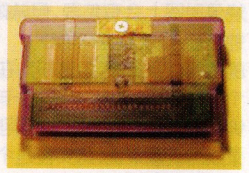


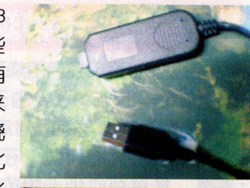
取出卡带，笔者认为新卡没有原来的好看。样品是深蓝色透明的，和标签图案搭配起来的效果，感觉没有原来的卡带看着舒服，这里放上新老卡带的图片作为对比。新卡的外壳是塑料磨砂的，摸起来手感不错，而且没有松动的现象，但是卡带在主机上的插拔有些过紧，笔者

吐胆汁支持任天堂！金凯，23，男，215500，江苏省常熟市班巷3号，兴趣：电脑应用，音用、阅读、TV-GAME
雪人：掏钱就行了，不用吐胆汁！









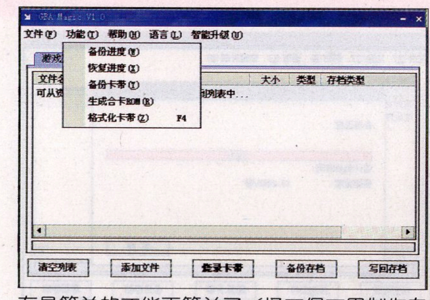


拆开外壳重新装上后就好多了，总体来说卡带的外部质量还是可以的。新卡的烧录线并未和过去一样采用USB接口，而是使用的25针打印机接口，与主机端进行连接，现在市场上的很多产品都是采用USB接口来提高烧录速度（火线除外），而且USB能进行热插拔也为玩家提供了便利，鉴于现在的笔记本一般都只带有USB接口，对于那些只有笔记本没有台式机的玩家来说，使用并口的烧录线就是一个比较麻烦的问题，此外并口不支持热插拔，使用的时候还会占据较大的系统资源，这都给玩家们带来了不便。MAGIC采用并口烧录线的做法有些和市场的发展相背离，不过这种设计应该是从节省成本从而降低整体价格的角度考虑的。

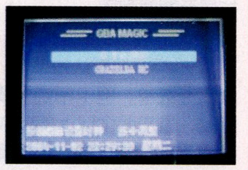
二、软件测试

一款烧录卡的外部质量固然重要，但是玩家们最看中的还是它的功能和内部品质。对于这样一款新卡，同样也少不了性能的测试。此次测试分为两个大部分：PC端的软件以及烧录状况，另外一部分则是在主机运行时，卡带对游戏以及存档的支持程度。

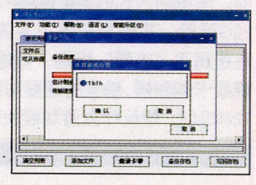
先来关注一下软件。由于新卡使用并口烧录线，所以无需安装驱动，只要装上客户端的烧录程序即可直接运行。光盘附送的软件是烧录程序的1.0版本，在笔者完成本文之前，这个已知版本就是最新的，不用升级。不过相比较其它较为成熟的烧录系统而言，1.0版本的功能实

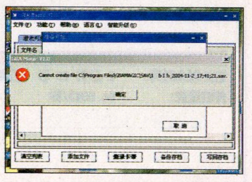


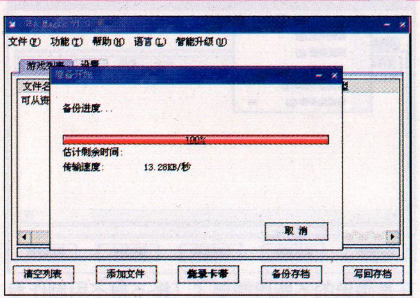
在是简单的不能再简单了（怪不得不用制作专门的说明书）。连接上主机，开机后看到软件中竟然没有设置类似“刷新卡带”的选项，这就无法让PC端读取卡带上现有的ROM，实在是给玩家带来极大的不便。当时卡带里已经被厂家烧好的《马里奥VS大金刚》、《恶魔城 晓月》的汉化版、《役满 麻将风云》汉化版，以及一个关于MAGIC旧卡功能介绍的图书仔2电子书，这四个ROM都没有被读出来。万一某玩家忘记了卡带中烧录了什么游戏，那就只能在主机一端开机查看。而且PC端不显示现有游戏列表，这就会让人无法了解卡带还有多少剩余容量，也不能让人直接在已有ROM后面继续添加新的ROM。就算直接添加新的ROM，也会将卡带里原有的ROM给替换掉。



软件不完善的地方不止于此，存档导出备份的功能也需要完善。笔者烧录了《口袋妖怪绿宝石》后，存了个档，然后重新开机在PC端进行备份保存操作，结果却显示无法正确处理的英文字样。有个人电脑的玩家购买了烧录卡以后，如果卡带中的存档不能在PC端进行正确的备份保存，那么可以说对该玩家而言，这款卡带失去了其一定的购买价值和意义。好在其它的一些游戏存档备份还算正常，看来是《口袋》系列1M存档的特殊性的缘故，



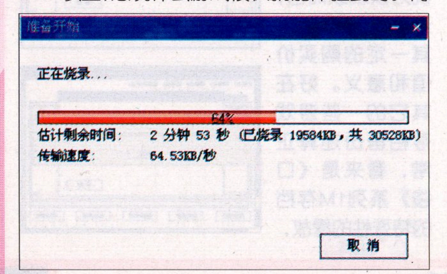




软件对1M存档的识别备份做的还不够完善，希望在以后的版本里这个问题能得到很好的解决，时钟的同步功能制作的很有意思。在软件里面并没有类似的功能选项，但是只要运行软件并对卡带进行成功识别，卡带里的时钟就会自动以PC端的时间为准进行校正。由于软件里面没有类似刷新识别卡带的功能，所以使用存档的备份更新可以对卡带数据进行读取，但仍然不能显示游戏列表。

此外烧录游戏的时候，如果只烧录一个游戏,则会被系统默认为单卡，此时PC端会自动取消合卡菜单，将卡带烧录成单卡。烧录合卡的时候，添加两个以上的ROM，或是选择“生成合卡ROM”的选项后再选择ROM，最后的效果是一样的，都可以将卡带烧录成合卡。但若想出现只玩一个游戏同时能出现合卡菜单的情况，目前笔者还没有发现怎么做,即使是选择了“生成合卡ROM”的选项，烧录后也会是单卡。这对于一次只玩一个游戏的玩家来说，想看时间可就看不到了。

烧录的速度是这个LPT新卡的设计败笔。并口的烧录线本身在速度上和USB相比就没有什么优势，烧录软件对于速度的优化做的也还不够。笔者的台式机器配置是P3 800，128M内存，20G硬盘。虽然相较眼下主流PC市场来说，实在是属于“古董”级别，但是在使用LINK ZIP2烧录卡的时候,烧录的速度每秒最少也能稳定在124K以上,想玩什么游戏很快就能体验到的。再



看看LPT……只能用“老牛拉车”来形容：笔者的机器每秒平均只稳定在63K到66K左右，几乎是ZIP2速度的二分之一。虽说是并口，但差距着实是大了许多。软件对于速度的优化，笔者倒是没看出来什么作用，只希望官方在下一版软件中能够改善一下这个状况。

给读者们提供一下烧录游戏的速度数据：烧录《绿宝石》、《横行霸道》、《特3》、《塞尔达 不可思议的帽子》等128M左右的ROM单卡需要4分多钟，每个ROM由于具体容量不同(《绿宝石》实际为122M，《塞尔达》实际为110M)，烧录时间上会有差异,但总体基本平均在4分多钟左右;像《忍者神龟2》、《FIFA2005》等64M的游戏烧录单卡,总体平均在2分多钟左右;而一个128M的和一个64M的合卡则需要5分钟到6分钟左右的烧录时间。对于用习惯了USB接口烧录线的玩家来说,这实在是个漫长的等待过程。

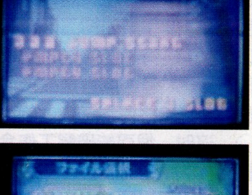
三、卡带测试

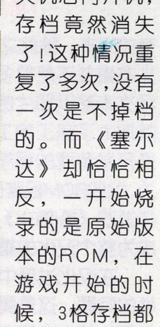
经过了漫长而又痛苦的烧录过程，笔者终于能玩上卡带里的ROM了。由于烧录了合卡能进入菜单调整时钟，笔者就对走时状况先测试了一番。利用主机的按键，在主机端对时钟进行调整，是具有时钟卡带的基本功能，不再赘述。但是时钟的走时不准，实在是令笔者感到失望。卡带的走时偏快，笔者重新校正了时间，尔后对照了一下标准的钟表走时对卡带的秒表进行了仔细观察，发现卡带的秒表走时过快，这样导致了整个时钟系统的不准确。而在玩《绿宝石》的时候，时钟系统混乱的状况同样出现在LPT卡带上。解决的办法很简单：在游戏里存档以后，无论游戏里的时钟是调整到几点，都无所谓，只要在合卡菜单调整好正确的时间，再进入游戏就可以看到游戏里的时间正常了。此法不适合在PC端进行校准，笔者尝试利用PC端的校正功能，但是后来结果是校正无效，只能手动在卡带里调整时间。

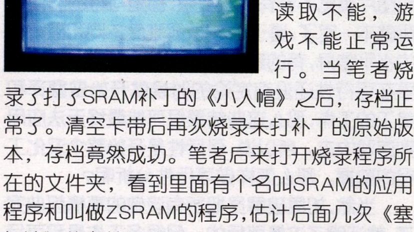
时钟的问题需要改善，而存档的支持更是让笔者感到怪异。在重新烧录卡带之前，样品中的《马里奥VS大金刚》、《恶魔城－晓月》的汉化版、《役满－麻将风云》汉化版以及MAGIC旧卡功能介绍的图书仔2电子书这四个ROM，前面三个游戏的运行和存档都十分正常。尔后笔者重新烧录了以下几个游戏：FLASH 1M_V103存档格式的《口袋妖怪绿宝石》、FLASH 512_V131存档格式的《特3》、EEPROM_V124存档格式的《横行霸道》、《塞尔达 不可思议

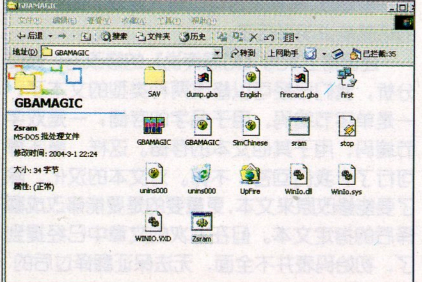
的帽子》、《忍者神龟2》和《FIFA2005》，均采用未打补丁的原始版本ROM，其中《横行霸道》未去掉MODE7片头。《绿宝石》、《特3》、《横行霸道》、《FIFA2005》这四个游戏都存档正常，关机以后也并没有发生掉档的情况。而《忍者神龟2》一开始烧录的是仅仅将原版"减肥"过的62M版本ROM，存档正常，并且未掉档。当再次烧录64M原始版本的时候，存档画面显得正常，但是关机后再开机，存档竟然消失了！这种情况重复了多次，没有一次是不掉档的。而《塞尔达》却恰恰相反，一开始烧录的是原始版本的ROM，在游戏开始的时候，3格存档都读取不能，游戏不能正常运行。当笔者烧录了打了SRAM补丁的《小人帽》之后，存档正常了。清空卡带后再次烧录未打补丁的原始版本，存档竟然成功。笔者后来打开烧录程序所在的文件夹，看到里面有个名叫SRAM的应用程序和叫做ZSRAM的程序，估计后面几次《塞尔达》的存档识别成功，可能是由于对第二次ROM的SRAM补丁的成功识别，所以当原始版本的ROM被烧入以后，软件便自动打了补丁所致。不过这属于笔者自己的推测，因为《忍者神龟2》的现象还无法得到解释。SRAM格式的ROM笔者就不在这里测试了，毕竟这个支持是烧录卡的基本功能。

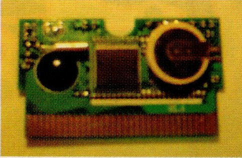












LPT在耗电量方面相对其它中高端卡带而言是较低的，由于卡带采用的是ASIC控制芯片，拆开以后可以看到传说中的"牛屎"封装，所以耗电量较小，卡带运行的时间较长，基本可以和D卡相持平，笔者就不在这里多做测试了。

四、总结

总体来说，MAGIC的LPT卡带并不十分令笔者满意，相比以前的MAGIC，这款LPT已经不能算是所谓的中高端卡带了。原卡有着和XG2T一样的功能，而新卡的功能在官网的介绍也只有那么"一丁点"，下面给出官网上的介绍：

MAGIC LPT 水晶装

1、卡带容量256M
2、烧录速度60-100K/s，256M卡8分钟，速度更快
3、支持全中文合卡菜单；
4、工业级ASIC设计，卡带更省电,SP 10小时工作时间保障
5、内置时钟系统
6、操作最简化,大多数功能只需"一键"操作!
7、软件支持所有游戏的存档，硬件存档兼容方式；
8、软件操作傻瓜化，设置项很少，算法智能设置。
9、凡MAGIC用户均可以10元优惠注册GBA WALKMAN 2.0
10、前50名用户赠送SP耳机转接线 + GBA、SP通用挂绳耳机
适用平台：Win9X/ME/NT/2000/XP
语言平台：简体中文\英文

可以看出，MAGIC的LPT面对的市场用户并不是那些追求卡带多功能高品质的高端玩家，其298元的售价，相对那些低端的烧录卡产品价格却又有些高。这款卡带笔者实在说不出什么大的优点，总觉得这个产品就像个半成品，还未成熟就被早早的扔到了市场上。软件的不完善也使得卡带没有什么优势可言。对于那些想买高端烧录卡的玩家，LPT不会是你最好的选择；而对于只有能力购买低端产品的人，建议还是等卡带成熟完善一些再去购买比较好。

静寂中，独自一人，听着周杰伦的歌，又看掌机，这才是最完美的夜晚。
金鹏，16，男，311100，浙江省杭州市余杭区临平镇朝阳西路工农新村油脂厂宿舍2幢603室，兴趣：看漫画、玩掌机及游戏卡



——汉化项目的组织和流程

文/funlove　编/雪人

在上一期的文章中，我们亲手尝试了一个游戏的汉化。是不是觉得很有意思呢？的确汉化是很有趣的，而看着自己的汉化成果无疑更是一件很具有成就感的事情。然而在真正汉化的时候往往就会碰到很多的问题，是一个人无法解决的。要完成一个有一定规模的汉化项目，除了需要具备破解的洞察能力和程序能力，翻译的语言能力，美工的艺术水平和软件水平，文本的组织能力等，还需要很大的耐心和毅力。正是因为一个人的能力所限，才需要许多个人去合作，组建一个汉化小组共同完成汉化项目。

一般说来，在汉化中重要的分工有：组长、破解、翻译、美工、文本、测试等。这个分工并不是绝对的，一个人可以兼做许多工作；针对特定的游戏，也不一定需要每个分工上都有人。这里的组长指的是汉化项目的组长，类似程序开发中的Project Manager，他的主要内部任务就是驱动和协调整个汉化工作稳定地进行，让破解员、翻译员、美工和文本整理等人各司其职。除此之外，当人手不够或者缺乏某些材料时，还往往需要和其他外部人员组织联系。组长是整个汉化小组的核心。

一个汉化小组可以有很多人，但具体到某一个汉化项目，真正参与的人往往不会很多。一方面是由于汉化毕竟不是开发游戏，不具备那么大的工作量；另一方面，人太多了也的确难于协调。一般说来，主力汉化员不会超过10个，而根据游戏的类型不同，汉化的侧重点往往有所不同，所以人员分布也会有差别。

大部分汉化周期很长的项目都是一些大文本量的游戏（如图一）。这些项目中文本翻译和整理所占的比例是最大的。因此往往需要多个翻译通力合作，还需要一个人统一所

```
....Move the uni
t to this positi
on, please......
When you don't h
ave any immediat
e.goals, it's be
st to move close
 to cities..So,
move to this spa
ce, please......
Now, go ahead an
d move the rest
of.your units cl
ose to the citie
```

↑图一:游戏中的文本

↑图二：图片格式的文本

有的文本。除此之外，还有相当数量的小游戏，文本量并不是很多，所以为了更加美观，游戏将文本都以图片的形式存储了（如图二）。这就加大了美工的工作量。还有某些游戏，或者是开发游戏的程序员水平太差，或者是故意而为，以致ROM极难破解（如FC移植到GBA上的动作游戏《热血EX》）。这时，很可能破解工作会成为整个汉化的重点。

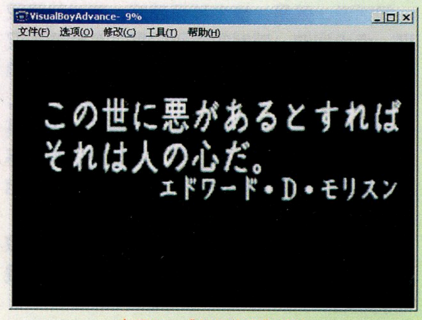
在汉化过程中，首先要探讨的就是汉化可行性的问题。这是属于破解员的任务。毕竟，翻译和图片美化不管有多么复杂，都是可行的。但破解就不一定了，鉴于ROM破解难度不同和破解员的水平差异，有的游戏很可能是破解不了的。如果在可行性还没有定论的时候就开始做翻译和美工的工作，那么这些结果很可能最终无法应用到游戏中去。所以说，可行性是开始整个汉化工程的前提。那么怎样做可行性分析呢？

当然，如果破解员把所有该做的事情都做完了，就证明了这是可行的。但很多工作是和可行性分析无关的。就像软件开发过程中的可行性分析，只要表明后续的开发过程不会碰到技术上无法攻克的问题就可以了。在汉化过程中，一般都是通过"模拟"的方法，简单地对文本或者图片做一些修改，考察是否可以导入游戏。如果成功的话就能说明可行了。

还记得上次对《幻想传说》的修改吗？通过分析，我们已经可以修改两种类型的文本了：一是单字节编码，用于名字的存储；一是双字节编码，用于其他文本的存储。这样，算不算可行了？我们回答：不算。对文本的汉化，除了要能修改原来文本，更重要的是要能修改成翻译后的指定文本。但在上次的文章中已经提到了，初始码表并不全面，无法保证翻译过后的

所有中文字都能正常显示出来。于是，需要扩充码表，相应的扩充字库，这一步骤在汉化中称为字库的"扩容"。

具体的扩容方法与字库的写入将在后续的文章中叙述。在这里，继续讨论可行性的问题。当字库的问题解决以后，就可以说，翻译后的文本都能导入原游戏了。于是，汉化是可行的。是这样吗？大多数时候确实如此，因此实际汉化中，有这样的破解结果，一般就可以将文本交给翻译了，因为这不会只是浪费翻译的时间。但这也不是绝对的。在汉化中必须要记住的是，所有我们所设想的一切都只能是设想，因为我们没有看到源程序，所以这些设想在有了最终结果之前都还只是一个随时可能被否定的假设。让我们想想上次的修改我们做了哪些设想？首先，我们假定文本以编码的形式储存，并且编码的值和字符顺序吻合。接着的工作证实了这一点。接着根据姓名的编码规律，假定编码是单字节的。结果这在后面对文本搜索时遇到了麻烦，因而引出了"文本是双字节编码，只有部分人名是单字节编码"这个结论。在这里还存在什么问题呢？问题在于我们调查的文本太少，不具备普遍性。在以后的研究中我们就会发现，有一些文本，用上次介绍的方法是无法汉化的。如图三、四、五，



↑图三：《幻想传说》片头

↑图四：《幻想传说》中的小字体



↑图五：《幻想传说》中的长形字体

分别是游戏中的几个截图，很明显可以看到他们的字体和通常的字体有不同，因而可以猜测，这里的文本也许也和之前分析的有区别。为了验证，可以搜索这些文本（关于搜索文本的具体方法，将在后续文章中介绍），结果当然是搜索不到。事实上，这些文本都是以压缩图片的形式储存的。

有人也许会说，找这些文本是吹毛求疵了。的确对于《幻想传说》，这些都算是细节了，对主体汉化没什么影响，甚至它们不被汉化也无妨。但某些游戏则不是这样。如《热血EX》有两套字库，分别对应不同的背景色；《Advance Wars》的显示程序有两个入口，其中一个显示剧情文本，一个显示菜单等杂碎文本。在这种情况下，如果只破解了一部分就宣称可以开始翻译了，而到后来才发现另一部分的破解无法进行下去，那么所有的活就白干了。当然，"没有什么程序是不可破解的"，话是这么说，然而具体到一个人身上就不一定了。尤其是汉化练手的作品，更是不允许发生这样的失败。

那么究竟怎样确定破解的可行性呢？首先，要熟悉游戏（似乎是废话），观察游戏中不同的字体。通常不同的字体也就意味着不同的显示方式，而且越是不规则的字体越有可能是以图片的形式存储（因为图片可以随便画嘛）。看看是不是这些字体都已经破解了，或者最主要的字体被破解了。然后，需要确定主要的字体用的是同一种显示方式。一般来说要找几处文本来做试验，试试能否按相同的方法破解。不能忽视的是一些零散的文本，比如菜单，弹出窗口里面的文本，状态栏文本等。通过了这些检测，破解员才能比较放心地对翻译说："你们翻译的文本我都可以导入游戏中去"。

图片的破解可行性也和文本类似。不过一般说来，图片破解会稳妥一点，往往图片被成功

导出就意味着破解的成功。至于图片要怎样导出，如果碰到压缩怎么样，导出之后又要怎样修改、导入游戏，这些内容将在以后一一说明。

如果说可行性分析只是破解员一个人的事情，那么接下来的工作，则是全组人员通力合作的主要过程。在这个期间，最忙的应该是组长，他/她的协调能力将直接影响整个汉化项目的进展。那么组长应该做哪些事呢？对外，要招揽人员，以加速汉化进程。对内，首先要根据成员的能力，分配合适的任务。需要经常和成员沟通，了解进展，以对任务进行调整，尽量避免最后等某一个人的情况。越是大的项目，越是考验组长的能力。

翻译员的工作就是按照要求翻译文本，美工当然就需要按要求改图片，这些都没什么好说的，至于具体有哪些要求，要怎样做，这些细节在以后将会交代。真正容易忽视的是破解员在这个阶段的作用。破解员在前一个阶段通过简单的破解，分析了汉化可行性，在这一阶段，需要做的则是进一步的破解研究。

进一步的工作分为两个方面。一个方面当然是继续解决先前的遗留问题了。比如上面提到的《幻想传说》压缩图片的破解方法，虽然对整个汉化项目影响不大，但却是完美汉化所不可逃避的问题。另一方面，则是针对某些大工作量的劳动，找寻或者自己编写相应的汉化工具。汉化工具是汉化过程中不可缺少的一环。难以想象用手去"画"几千个汉字；更难以想象自己对着一个个十六进制数去压缩和解压缩……对于这些批量的工作，网上已经有了不少现成的程序，以后我们将会慢慢地熟悉它们。但还有一些时候，可能找不到合适的现成工具，或者嫌现成的工具还不够方便，那么这时就需要自己编一些简单的汉化工具了。如果只是为了所做的项目，程序可以写得很简单，自己会用就行；如果想以后还接着用，顺便造福汉化界，那么程序就要写得完善一些了。

经过翻译和美工的辛勤劳动，外文都被转换成中文了。接下来的工作，就需要整理文本并导入游戏中去了。将翻译的文本整理统一也是一件很麻烦的事，而且为了文本的一致，最好只是一个人做这件工作。导入文本的游戏一般称为内部测试版，交给测试员进行测试。所谓的测试一般就是尽量去找出汉化存在的问题，反馈回来便于做修正。确认基本没有问题了之后，就可以放心地发布汉化的游戏了。

一个汉化项目的流程差不多就是这样了。每个人都有自己的特点，也许只适合做某一个分工。这样就回到了一个经常在论坛上看到的问题：做汉化都需要哪些条件？这个问题也许太过笼统，我们将它拆成几个小问题，分别看看，做每个分工都需要具备什么条件？

翻译，当然要精通外语了。根据汉化项目的不同，日语翻译和英语翻译都会有上场的机会。不过，由于日文和汉字更加接近（方块字），当一个游戏同时有日版和美（欧）版时，破解员一般更倾向于选择日文ROM进行汉化，所以日文翻译是汉化中用得最多，也往往最为紧缺的。另外，某些游戏有很多专署的名词，如《机战》系列，这时翻译就必须对要翻译的内容非常了解才行。

汉化中的美工和通常所说的美工是有差别的。在汉化中，需要修改的都是一些小像素的图片，所以有些时候用Photoshop还不如Windows自带的画笔来得方便。当然，掌握Photoshop等软件对制作特效（如文字阴影）还是有很大帮助的。如果再懂得一点图像文件的知识，就可以再兼任一部分图像破解了。

破解员无疑是贯穿整个汉化始终的重要角色，对这个工作的要求也是最不确定的。如果用一句话说，就是：能力越强越好，不过就算只懂一点也能做。破解的差别只是关系到能否汉化和能否完美汉化，所以初学破解者研究简单的ROM也一样可以成功。不过，想要做得更好，就最好有一定的计算机基础，如有一定的硬件基础，熟悉汇编语言，至少会用一门高级语言。基础弱些也没关系，但要有一颗上进的心，相信破解的路程也同时是一条成长的路程。

组长则是最不好当的，虽然任何人都可以做组长，可是要做得好是不容易的。在汉化中慢慢锻炼吧！

看了这些介绍，你是不是有一种试一试的冲动呢？不要犹豫，试了才知道自己是否合适，对吗？

——funlove眼中的汉化名词——

文本——游戏中的文字部分，可能以不同的形式存储在ROM中。

字库——ROM中记录字体形状的地方。也许是经过压缩的。扩大字库的过程成为扩容。

压缩——为了减小ROM的体积，往往采用某种无损压缩的方式来压缩数据，这也给汉化破解增加了难度。


非主流
空间



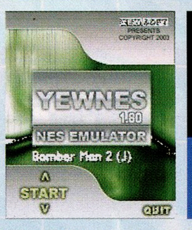
文/安娜 编/雪人

越来越火的S60智能手机模拟器

模拟器——游戏界最大的创举，一直以来备受人民群众的青睐。如今随着手机硬件配置的雄起，手机游戏模拟风也在逐渐升温。众所周知，模拟器实质上就是利用A硬件来模拟B硬件，它的成立条件就是A硬件机能必须≥B硬件，因此手机上的游戏模拟器多适用于智能类手机，原因很简单，非智能手机的硬件配置还赶不上GB，因此模拟残念。而智能手机市场普及量之王又首推诺基亚Symbian系统智能手机（S60），因此基于诺基亚S60手机的模拟器数量最多。诺基亚S60手机目前包括的型号有诺基亚7650、3650、6600、N-GAGE等，S60手机模拟器中最流行者非GB/GBC、FC、MD莫属，三者中细分，又数FC和MD 模拟器最有看头，接下来我们就来深入了解一下S60上的FC和MD 模拟器。

S60手机 FC模拟器——YewNes

下载地址：http://www.yewsoft.com





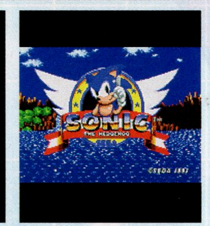
一看这个软件的名字我们就知道这又是一个欧美软件，想当初红白机在亚洲的大名可是FC，只有欧美版才叫NES。将YewNes下载后，安装到我们的S60手机上，然后在MMC存储卡里建立\yewsoft\nesroms文件夹，并将NES后缀FC游戏ROM拷贝到这个文件夹里,完成后我们就可以运行这个软件了。打开软件后，我们可以看到软件界面上的“START”、“ROMS”、“OPTIONS”等选项，在这里，我们首先要对软件的默认设置进行一下修改，进入“OPTIONS”项，我们在这个选项里可以对屏幕显示效果、尺寸，游戏速度、按键定义等进行改动，改完后按手机“OK”键回主菜单。在主菜单中进入“ROMS”选项选中想要模拟的ROM即可进入游戏，在游戏中如果想更换游戏，可点击手机上的右功能键返回主菜单重新选择ROM。

S60手机 MD模拟器——Picodrives60

下载地址：http://www.finalburn.com/cyclone/port.html

PicoDrive S60
by Dave et Co

Load ROM
Load state
Save state
Configure keys
Set screenmode
Sound 50
Reset
Exit
No rom loaded



这款S60手机MD模拟器的更新速度神快，在短短2、3月中更新次数近20次，可见作者多么用心。虽然S60手机上目前只有这一款MD模拟器，但它并没有为此而偷工减料，无论稳定性还是操作性均属一流，最令人感动的是，这款模拟器竟然支持ZIP压缩文件！堪称存储卡的守护神。将Picodrives60安装到我们的手机后，在MMC存储卡里建立一个名为“MD”的文件夹，然后将后缀名为SMD的MD ROM复制到这个文件夹里（推荐将SMD文件压缩成ZIP文件后再复制）。这一切OK后，在手机上找到Picodrives60 并运行它，我们就进入了Picodrives60 的主界面,点击“读取ROM”这项，找到想要模拟的游戏ROM就可以进行游戏喽!不过值得注意的是Picodrives60只有一个记录存档,无法进行多档存储。

最后提醒大家一句，在安装游戏ROM的时候，尽量将游戏ROM或ROM压缩包都改为英文名。虽然中文名ROM也可以正常进行游戏，但却无法存档，这主要是因为目前手机模拟器多为国外作者编写，对中文支持不太好，因此提醒大家要格外注意。

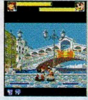
数码移动设备游戏日风渐盛

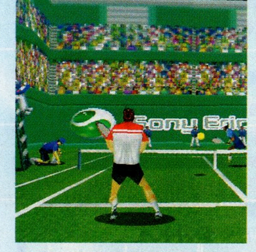
一直以来非游戏类移动设备上的游戏多为欧美风格，日系游戏在这一领域内鲜见身影。不过，最近这种情况有望改善，随着手机、PDA等移动设备逐渐走强，日系厂商也越来越重视这一领域，很多日系游戏厂商开始现身非游戏类手持设备。以前由于手机、PDA系统参差不齐，很多专业游戏厂商在这一领域投入经常入不敷出，因此我们耳熟能详的那些日本游戏大厂几乎根本不涉足这一领域，就算涉足，也只是在日本的i-mode手机上牛刀小试，很少在全球范围销售的GSM或CDMA手机上露脸。时过境迁，现在日系游戏终于开始加强了对手机、PDA市场的重视力度，近期有多款日系手机、PDA游戏现身市场。

Pocket PC日系射击游戏“2010”，一看名字就知道它发生在2046前36年……呵呵。这是一款日系风格很重的空战射击游戏，感觉像是著名街机游戏“雷电”与“大旋风”的合体产品。此游戏秉承了日系游戏一贯的细腻画风和震撼音效，操作感手感巨爽。虽然其开发公司C2 TEAM名不见经传，是家不知名的日本小公司，但它仍不失为最近最值得期待的PDA游戏之一。





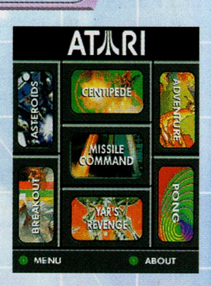




King of Fighters S40，这可是来自SNK的正宗格斗之王哦。虽然由于S40手机硬件配置较低，这款游戏的画面比较简陋，但游戏性还算不错，值得一搓。

VR网球，世嘉的看家运动类大作如今也登陆手机，作为索尼爱立信新机标配游戏，VR网球效果绝对超乎寻常。这款大作最吸引人的地方就是视角可跟踪球路自动切换、放缩，整体水准绝对超一流，比目前手机上的决大多数游戏都要技高一筹。

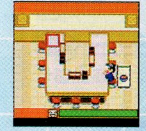
无处不在的雅利达



1977年，世界第一台量产型家用游戏机雅利达2600问世，2004年一家PDA游戏开发商为了纪念这款不朽的产品，令雅利达2600在Pocket PC上重获新生。虽然现在看来雅利达2600的游戏简直不堪入目，甚至连普通手机游戏都不如，但这台机器却是首台确立了以电视作为显示器，显示单元从主机分离出去，以线缆连接的手柄作为控制单元的家用机，历史意义非凡。这款Pocket PC上的雅利达2600复刻版全名就是“ATARI”，它一共收录了Asteroids、Breakout、Centipede、Missile Command、Pong、Adventure、Yar's Revenge等多款当年雅利达2600的经典游戏。如果你想重温当年的青葱时代，那不妨装一个试试哦！

手机上的吉野家

目前国内普及度最高的日式快餐店可能就要属吉野家了，你有没有想到，现在我们可以在手机上也开家吉野家分店了。最近国内一家手机游戏公司就将吉野家的分店搬上了手机，在游戏中我们将有机会体验一次做吉野家店员的酸甜苦辣，玩家将扮演一名叫做“吉家牛美”的女店员，与前来光顾的女高中生，女白领，打工族等各色顾客斗智斗勇，根据他们各自不同的需求尽快地上好饭菜才能获得顾客的好评。同时这家手机游戏公司还和吉野家合作，承诺这款游戏得分最高的玩家将有机会到日本吉野家总店参观，品尝地道的原产日本料理！







本期PDA游戏TOP5

Boulder Dash

游戏类型：ACT　上市日期：11月
官方网站：http://www.pocketnapalm.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS

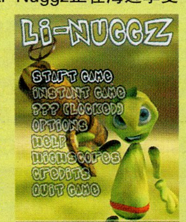
还记得炸弹人吗？这个游戏就是一款加强版炸弹人。这个游戏讲述了一对兄妹在丛林中探寻宝藏的故事，游戏中玩家可从两兄妹中任选一人进行游戏，在游戏中玩家要利用手中的爆炸物开山劈石，越过重重阻碍发掘宝藏。游戏共分5大世界：沼泽、糖果大陆、沙漠、冰岛、墓地，在游戏中玩家可以随时存档，此外，游戏的音效也可圈可点，它采用双音轨背景音乐。



Li-Nuggz

游戏类型：ACT　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC；Smartphone；Symbian

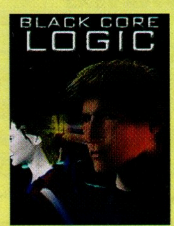
一个漆黑的夜晚，一场神奇的魔法雨，一个新的美国英雄Li-Nuggz诞生了。Li-Nuggz是一个APPLE MEN，一场意外的魔法雨给予了它像人一般的躯体，某天，当Li-Nuggz正在海边享受惬意的日光浴时，一伙可恶的工业恶棍来到了Li-Nuggz居住的美丽小岛，眼看着小岛被污染得面目全非，Li-Nuggz开始了它的复仇行动……虽然故事很老套，但这款游戏无论画面和音效、可玩性都属上乘之作。



Black Core Logic

游戏类型：AVG　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.pcdemano.com
适用机型：Pocket PC；Smartphone

一款非常棒的第一人称视角AVG游戏，在这款游戏中，你将扮演一个极左翼组织成员，可以称得上是移动设备中画面最绚的3D RPG游戏，特别是游戏开头的CG动画质量超高，已经达到了PSP的水准。此款游戏集动作、冒险、解谜于一身，场面宏大，音效震撼，如无意外的话，2004年最佳掌上移动设备版游戏非它莫属。同时，这款游戏还将推出Symbian手机版本，手机粉丝们这下有得玩啦！



Arvale: Journey of Illusion

游戏类型：RPG　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.arvale.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS；Smartphone

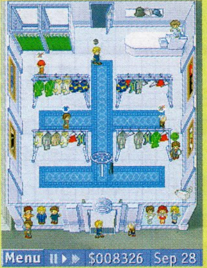
此游戏是一款很宏大的RPG游戏，游戏发生在中世纪欧洲，讲述了一个剑与魔法的故事。在游戏中玩家将扮演一位名叫Arvale的红发骑士，为消灭大魔王而战。这款游戏场面和世界观都很宏大，角色和各种武器道具设计也非常丰富，战斗中的魔法效果也很出色，可以称得上是2004年非游戏类掌上设备中最值一玩的RPG大作。尽管如此，但这个游戏的制作班底与专业游戏厂商还是相距甚远，仅有3个人，耗时1年……

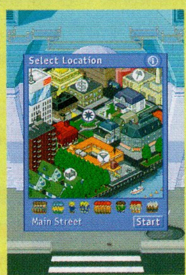


Tots'n'Togs

游戏类型：SLG　市日期：11月
官方网站：http://www.handyent.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS；Smartphone

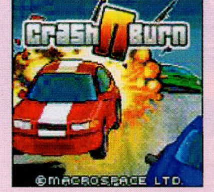
一款很有新意的Pocket PC游戏，在游戏中玩家将扮演一位服装销售大亨，将自己的服装店发展壮大。游戏之初，我们需要先选择自己的店址，地段不同，租金和效益也都各异。店面建成后，我们还要招聘雇员，各个雇员的能力值不同，能力越高薪水也越高。把这一起办完后，服装店就正式开张喽。不过，先不要高兴的太早，在经营过程中我们还要面对盗窃服装的小偷和蛀虫。如果经营有方的话，还能将你的服装店上市发行股票，你还忧郁什么，开张喽。



古惑狼赛车

游戏类型：SPG　市日期：2004年11月
官方网站：http://www.macrospace.com
适用机型：Java；BREW；i-mode





古惑狼赛车是由全球著名游戏公司Eidos与手机游戏公司Macrospace联手打造的一款超强游戏。这款游戏是一款非常轻松明快的赛车游戏，游戏的目的不仅仅是为了赢得比赛，而是去体会游戏所给我们带来的轻松感觉。在游戏中，我们可以选择自己喜欢的车型，配置自己喜欢的部件，还可以修改车身的涂漆。除此之外，游戏还可支持全球联网对战，狠K地球那一边的玩家……这款游戏将会推出对应Java，BREW和i-mode三种平台的版本，几乎涵盖了全部彩屏手机，制霸全球的野心十足。

三国英杰醉张飞

游戏类型：A·RPG　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.enorbus.com.cn
适用机型：诺基亚S40

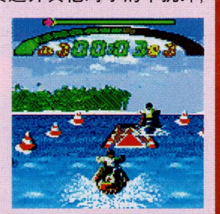
这是一款很火爆的动作游戏，故事发生在三国时期，曹操试图称霸中国，登上帝位，你扮演的悍将张飞得知这个消息后暴跳如雷，操起丈八蛇矛直取曹操的老巢……这个游戏的风格感觉与GB上的吞食天地有些相似，游戏中三国时期的名将尽数登场，每个城镇均由一员大将镇守，玩家每攻下一座城镇就会增加相应的经验值，还能获得意外的收获，比如战靴，弓箭等装备。总体感觉这款游戏的构思不错，战斗感也把握的较好，值得一玩。



Wave Rider

游戏类型：SPG　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.downjoy.com
适用机型：诺基亚S40

Wave Rider是一款非常轻松明快的摩托艇游戏，与大多数诺基亚S40用的Java竞速类游戏相比，这款游戏的最大优点就是速度感把握的相当好，玩家玩起来感觉很爽快。在游戏中我们驾驶摩托艇除了要避开其他对手的干扰外，还要借助跳台、跳板等加速平台快速甩开对手,此外游戏中还有一些加速类道具可供我们使用。这个游戏的难度也设计的比较均衡,让玩家感觉很轻松,适合休闲小品。



Preliminary

游戏类型：STG　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.pocketnapalm.com
适用机型：Smartphone；Pocket PC

Preliminary是一款很精致的3D射击游戏，从官方网站目前放出的画面来看，这款游戏的画面制作十分出色，场面烘托十分出色，临场感把握的也不错。这款游戏采用了3D与2D结合的制图方式,游戏一共使用了4层卷轴，音效方面则请来了专业交响乐团为其量身定做。不过比较遗憾的是这款游戏的正式战斗截图还没有放出,估计正式推出后会给我们带来更大的震撼。



世嘉拉力

游戏类型：SPG　上市日期：2004年11月
官方网站：http://www.sega.com
适用机型：i-mode

继VR网球和V拉力之后，世嘉公司极富盛名的另一大作——世嘉拉力即将登陆手机平台。喜欢赛车游戏的朋友一定对这款粉好玩的拉力赛车游戏不会陌生，自从当年它从街机移植到土星上一炮而红后，世嘉拉力这个名字便在“暴走族”心目中树立起崇高的形象。世嘉拉力预定于2004年11月正式登陆日本i-MODE手机，游戏全名为“世嘉拉力——第一站”，游戏采用了即将于PS2主机上发售的“世嘉拉力2005”的随机路线生成系统，而且全程3D表现，魄力非一般的爽!

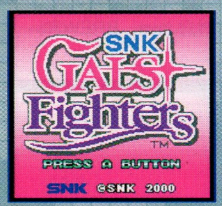


NGP纪念堂

■文/BlueKyo　编/雪人

让人吃惊的对决——格斗女王QQF

厂商：SNK　类型：FTG　发售日期：2000　容量：16M



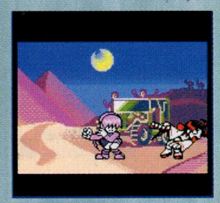
才色双全的众多美少女们接到了新的名为QQF的格斗大会邀请函，邀请函中明确的写到这次比赛的规则和参赛条件，这次参加QQF的必须都是美少女，而且还需要文武兼备，其中最吸引人的一点就是这次比赛的最终胜利者将得到意想不到的胜利奖品（可以实现任何要求的K之御礼），主办者目的何在？这次的主办者又是谁呢？众多美少女们带着这个疑问前往了QQF的举办场地。



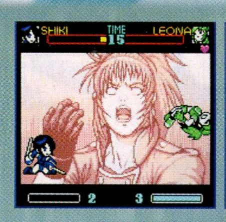
SNK2000年的时候发售的这款QQF是即SNKVCAPCOM后的另外一款优秀格斗作品。游戏不但综合了SNK以往格斗作品中的女性格斗家，而且还在游戏之中意想不到的为众多玩家“安排”了一个搞笑的最终BOSS，此外在游戏的连续技的设定上，SNK还增加了许多新的“花样”，而这些连续技是在至今为止的任何一作KOF或者SNK的其它格斗游戏中看不到的，同时也是不能达成的。游戏在一开始的演示中就为各位玩家们介绍了游戏当中的一些连续技，这些技巧绝对会让一些铁杆FANS大呼过瘾。当然游戏的优点远远不止这么一点，换个段落接着为各位玩家介绍。

在初次进行游戏的时候，玩家们可以选择8名角色，这8名角色分别来自SNK的各大知名的游戏作品，其中包括KOF中的不知火舞、麻宫雅典娜、莉安娜、希尔美、由莉。侍魂中的娜可露露和色还有就是月华剑士当中的阴阳师一条明。SNK再次让这些美少女们倚着Q版的姿态出现在玩家面前，而且游戏中最吸引人的一点就是众多美少女的招式都作了很大的变动，这里的变动指的是在招式的表现上，变化后的招式都变得十分搞笑，比如说莉安娜的死亡终结，攻击命中对手后，变成了CAPCOM早期街机作品－吞食天地2中张飞的抓咬攻击，样子十分搞笑，当然这样的搞笑必杀攻击在游戏中还会根据人物的不同出现很多，而且某些改变过的必杀技，和某些游戏作品中的角色必杀技十分相似，熟悉游戏的玩家们在进行这款游戏的时候，会出现吃惊的表情也就不奇怪了。

下面谈一谈游戏当中的手感和连续技，说到手感，对于制作FTG的出身SNK来说，是“小菜一碟”的问题，游戏之中的手感相比SNKVSCAPCOM又有所提高，手感更加接近ARCKOF的感觉，而且在按键的优化上也有所加强，玩家在空中出招的时候，系统会优先的使出重攻击，而在近距离和下蹲的时候系统则是优先轻攻击，这样一来玩家们就能够更加方便地使出一些高难度连续技，玩家在进行这款QQF的时候，那种用华丽的连续技打击对手的感觉，并不差于街机版的格斗系列。至于游戏当中的连续技则是像我前面提到过的，连续技相当华丽，而且是至今为止SNK的作品之中所没有的。这款作品的连续技用两个字就可以概括那就是“自由”。玩家们可以发挥自己的想像力自由的组合招式，并且招式之间还可以进行抵消攻击，这里为大家送上几个人物的精彩连








续技，有条件的玩家们可以自己试一下。由莉－版边限定：JA.A.63214B.236×2B （22HIT）如果236×2B 打晚一些的话，最高HIT数可以达到25～27。第二种：JA.A626A×2(6HIT) HP消耗非常快的连续技，其中最后的必杀技能够消耗对手的大部分体力。色：JA.A×2.626A×2必杀接续连续技。由于色的特殊性，使得色可以进行其她角色所不能的按键连续技，这套连续技比较实用，而且使用方法简单推荐初学者进行练习。不知火舞:在游戏中同样属于上手型角色，由于在座的玩家们基本上都接触过KOF系列，所以使得KOF系列的人物变得上手容易起来，这里我就再次介绍几个连续技．JA．A．6B63214A．236×2 HIT数比较多的连续技。最后的236×2可以攻击倒地的对手。连续技2：JB．2A．63214B．6321441236B KOF99以后的标准连续技，QQF中仍然可以使用，而且画面华丽，具有欣赏性。连续技就先为各位介绍到这里。在以后我会专门为大家介绍这款游戏的连续技以及游戏的一些相关秘密。





一个优秀的格斗游戏不光要有良好的手感和系统，丰富的单人游戏模式也是如今FTG所不可缺少的部分，这款QQF虽然只包含了一个练习模式，但是游戏却用另外一种方式使得游戏性大增，这个方式就是物品搜集系统，游戏中除了可以选用的8名角色之外，还有3名隐藏角色，这3名角色同样都是出自SNK的格斗人物，而获得她们的方法就是收集到与她们相关的道具，除了玩家使用的角色之外，每名角色都拥有与自己相对应的物品，这些物品不但可以使用，而且还是让隐藏角色出现的唯一方法。首先来说一下道具的获得方法，玩家需要在每局中使用必杀技终结对手（任何必杀技均可，这里需要说一下QQF在必杀技方面最精彩的地方，玩家们使用必杀技终结对手的话，游戏中就会根据终结的对象而出现许多精美的游戏插画，这些插画有一些还是原创作品，画风则是与KOF2000相似。在这一点上各人认为SNK创意相当不错－脱帽先）而且还不可以输，血也要在3/2以上。这样的话，游戏结束之后就会得到对手的道具，道具可以在每次选择角色之后使用，功能嘛！则有很多，比如增加防御力、攻击力或者增加接关次数之类的。

隐藏角色方面，有两个角色是随机出现挑战的，玩家初次进行游戏的时候，会在接近最终BOSS战的时候，遇到KYO的女友小雪。如果玩家要是用上面的方法将她击败的话就会得到她的道具，随后就可以在选人画面中选择她，第二个隐藏角色则是要求CPU的难度在困难下才可以遇到，同样将她击败就可以使用，另外游戏中最终BOSS－MISS X则是最终的隐藏角色，而她的真面目就是男扮女装之后的八神庵（当我看到这个情节的时候，真是大吃一惊）使用他的方法就是获得所有角色的道具后，就可以使用他，他的招式和KOF99类似，而且还多了一些搞笑的必杀。



相当有趣的一款格斗作品，游戏和以往的Q版格斗不同，游戏不但人物Q版化，就连里面的招式和表演都十分搞笑，而且游戏中还首次加入了“终结特写”，玩家在使用必杀技击败对手后就会出现特写画面，画面精美，而且其中隐藏人物小雪的“终结特写”画面是在任何游戏和杂志中都看不到的，可以说的上是“独家”，而且这款游戏的手感相当优秀，玩过的玩家们一定深有体会，虽说是一款掌机格斗作品，但是在游戏性上一点都不输给ARC版，以今天的眼光来看这款QQF仍然是一款不可多得的好游戏，如果有那么一天的话，真希望看到这款游戏经过强化移植到PSP或者NDS上，让这款优秀的游戏作品得到更多FTG玩家的认可。






■文/Blue Kyo
编/雪人

火影忍者 木叶的忍法帖

厂商：BANDAI | 类型：AVG | 发售日期：2002 | 容量：32M



很久很久以前出现了一只妖狐，那只妖狐有9条尾巴，它的尾巴一摇就会山崩海啸，为了封印它忍者们都前来战斗，随后一名忍者用自己的生命封印了妖狐，他就是第4代火影。

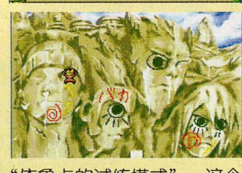
小时候被作为封印妖狐的“容器”长大的鸣人，无父无母受尽了村人的冷落，但是他自己并不知道受到冷落的原因，只是拼命用各种恶作剧试图吸引大家的注意力，越是这样做，村人越疏远他，只有忍者学校的依鲁卡老师对鸣人一直带着疼爱，由于这种特殊的原因，才使得他总是干劲十足，没有烦恼，天天都很快乐。为了让更多的人承认自己，鸣人将自己目标定在了让所人吃惊的最高点。那就是。成为第五代火影！为了这个目标鸣人和伙伴们开始了艰难的“火影之路”。

这部由岸本齐史老师，1999年开始在周刊少年JUMP上连载的作品，成为了如今火爆的不得了的动漫大作，既然是火爆的不得了，那么出现在游戏



平台上就是一件很正常的事情。2002年BANDAI的掌机WSC上面出现了这款根据火影忍者TV版前15话内容改编的AVG游戏《火影忍者－木叶的忍法帖》。由于WSC上大部分都是由动漫改编的游戏作品，所以一些游戏在内容上就免不了太过于复刻动画情节，导致游戏的取向变成了纯FANS向，而这款火影作品，很好的在动漫原作的基础上增加了一些原创情节和一些有趣的游戏模式（比如说游戏前期的时候，鸣人受到水木的蛊惑，去偷封印之书，这时玩家就可以看到和TV版不同的游戏内容，鸣人VS三代目火影 嘿嘿！很COOL吧？）。游戏的进行方式和上期介绍的通灵王相仿，玩家虽然可以根据地图上的坐标来判断所要前往的目的地，但是即使是这样，玩家们还是需要仔细的观察游戏中人物的对话，因为到达指定的目的地后，玩家们还是需要进行解谜的（所谓的解谜也就是找找关键人物，对对话之类的）。此外游戏还为初学者们准备了“依鲁卡的试练模式”，这个模式其实就是教学模式，在这个模式中，玩家们可以了解到游戏的对战方式以及忍术和卷轴的使用方法，这个模式可以说是相当体贴，有了它玩家们就不必自己在游戏中一点一点的进行摸索，通过这个模式之后，玩家们就可以轻松的上手这款游戏(PS2上的火影最新作《火影忍者－究级英雄2》虽然是款对战ACT游戏，可是里面同样保留有本作出现的“依鲁卡的训练模式”）。





玩家们刚刚进入这款游戏的时候，看到的就是精美的剧情介绍，游戏用插画的方式，为玩家们介绍了火影忍者的开篇，喜欢动画原著的朋友们可不





要轻易的跳过开场动画哦，因为在WSC版的开场动画中，玩家们可以提前看到封印九尾妖狐的第四代火影帅气的样子，正式进入游戏后，玩家们会发现，游戏的画面效果并不输给GBA，而且游戏中的音效，也是来自于动画原著(个人认为火影TV版中的音乐相当不错)，而且玩家们还可以在游戏中看到许多熟悉的动画场面，比如说开篇鸣人出场，就和动画版一样，经过有趣的开场后，就可以正式的操作游戏主角鸣人了，游戏的移动方式和一般RPG一样，而且游戏很便利的为玩家们在所要去的场所上用箭头给予标记，此外，游戏中移动还分为两种方式，一种就是在村落和屋子里面自由探索模式，另外一种就是到达指定地点的大地图移动模式，游戏会根据情况自动切换到玩家需要的移动方式，游戏的移动方法虽然与RPG相同，但是玩家在地图上移动时，并不会随机遇到敌人，也就是说，游戏在等级提升方式上是有所限制的，而且还具有随机性质（让玩家多次进行游戏的老手段）。游戏在战斗的安排上是和TV版相同的，不过喜欢对战的玩家们不要着急，WSC版中还是原创了一些对手，可以让玩家们当忍者当个过瘾。啊！说了这么多还没有提到游戏的中心点“对战”，游戏中最有乐趣的就是对战了，在战斗中，玩家们可以自己体验到当一名忍者的“感觉”，对战方式虽然看起来和怪物软件《口袋妖怪》很像，不过要更加接近于通灵王的对战方式，游戏的战斗手段分为：剑、疲、练、变、拳。它们所代表的攻击方式是剑－手里剑攻击（可以根据拥有的手里剑种类进行不同的攻击）。疲－查克拉减少（使用幻术减少对手的查克拉值）。练－查克拉增加。变－变身防御（变身防御，就是忍者的流行忍术－“替身术”）。拳－体术攻击（直接用身体攻击对手，杀伤力虽然大，但是很容易遭到对手的反击和躲避），同样在对手对玩家进行攻击的时候也会出现和上面相同的选项，只不过由战斗改成了防御，这5个防御手段分别表现为：剑－体术防御（防御对手的体术攻击，与之对应的就是拳）。疲－幻术防御(破解对手幻术，防止查克拉减少，与之对应的是疲)。变－忍术防御(很好用的防御手段，能够躲避除了幻术之外的所有攻击，不过消耗查克拉值较多)，战斗中存在着招式之间的相克关系，熟悉动画原著的朋友们应该很清楚的了解到忍术之间的相克关系。所以在进行对战的时候，玩家就会有一种自己就是“忍者”的感觉。玩家们会在游戏中遇到很多艰难的战斗，灵活的运用查克拉与幻术就是胜利的关键所在。

正常情况下在游戏中玩家如果需要存盘的话就需要回到鸣人的家中，在红色的卷轴处进行SAVE（很不方便的一种设计，对于掌机游戏来说不够体贴，特别是快要没电的时候，那可就惨了！），游戏中体贴的设计就是在菜单画面中提供了修炼模式，同样在大地图上同样准备了“依鲁卡的房间”有了这两个地方，玩家们可以随时前往进行忍术知识辅导和修炼，而且依鲁卡老师可是会随时随地的更新忍术的教学内容。

虽说这款游戏是一款AVG游戏，但是为了附和当时的对战热，BANDAI还是在游戏中加入了联机对战模式，进行对战模式之前要选择自己比较满意的记录，之后就可以用该记录里面的人物和其他玩家进行忍术对决，在该对战模式下，同样对招式的搭配很是讲究，拥有这款游戏的玩家越多，那么对战的乐趣也会同步提升，可惜的是在国内拥有这样条件的玩家太少，不能够体验到那种“忍者之间”的对决真是一件很遗憾的事情呢！

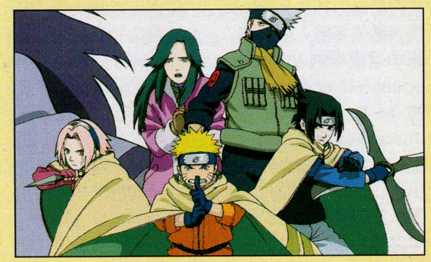




这款游戏是WSC上唯一的一款火影相关作品，游戏相比同类GAME通灵王，就显得用心的多，新增的剧情，有趣的战斗以及动听的音乐。这部具有魅力的火影作品给我带来了太多的感受，不知不觉动画版的火影已经放到108话《看不见的裂缝》。

看着鸣人这小子一步一步的成长到九尾鸣人这个地步，真是让人感慨万千。看动画的过程中不知道流下过多少次泪水，也不知道喝了多少杯咖啡来提高自己的查克拉(连续观看的时候，防止打瞌睡)。最后透漏一点消息，漫画版的第一部已经完结，卡卡西三人组各自去找师父修行，佐助那小子所找的人嘛！相信大家都已经猜出来了（某些人：我就知道佐助那小子说一套做一套）。

最后的最后让我们一起期待更加优秀的火影作品出现在次世代掌机上。



NDS没有中文的选择不能不说是一个遗憾，真希望老任在日版后公布有大陆版的消息！
韩小可，17，男，563000，贵州省遵义市第四中学高三10班，兴趣：动漫、游戏、看电影

GB的不灭传说

文/BLUE KYO
编/雪人

VOl.13

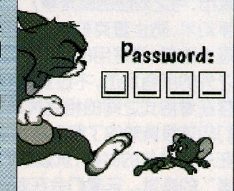
猫和老鼠

●厂商：NALTRON ●类型：ACT ●发售日期：1992 ●容量：256K ●不灭程度：★★★



儿时最喜欢看的动画片之中，就有这么两个活宝的身影，一个是聪明灵巧的小老鼠Jerry，另外一个就是一边维护自己的正义，一边碰到倒霉事的大灰猫Tom，创作它们的人就是MGM的两位动画大师William Denby Hanna和Joseph Roland Barbera，这两位动画大师，当初在创造它们的时候，并没有会想到它们会带来这么大魅力，而从他们开始创作这部动画开始一直到今天，已经整整64个年头了，长寿的它们到今天仍然散发着它们所独有的魅力，因为它们的魅力并不会因为时间的流逝而逐渐消退，反而会被更多的人所接受。在经济萧条时期，因为贫困中途辍学的WilliamDanbyHanna和失去工作的JosephRolandBarbera的两个人在刚刚成立不久的MGM公司碰面了，而在那时JosephRolandBarbera就已经基本上构思好了这部作品，只不过当时将人物设定为两个幽默滑稽的小丑，经过一段时间，二人开始正式合作并创作了属于它们的第一部动画片《GallopinGals》，相隔一年之后，猫和老鼠才正式地出现在美国的动画片历史上，灵敏的Jerry和倒霉的TOM这两只可爱的小动物从那时候开始就让人们永远的记住了它们的身影，而在各大游戏平台上，同样也会出现它们的可爱身影，玩家们所要做的就是它们在动画片中所经历的过程，这次我们要一起回忆的这款猫和老鼠则是GB上比较优秀的一款。下面我们就一起进入属于TOMandJerry的世界。

游戏的类型为ACT，进入游戏后，首先玩家们看到的是和动画版相似的LOGO，按下开始后，会出现4个选项，分别是一人游戏、二人游戏、密码以及音乐控制，其中2人游戏指的并不是通信对战，而是在同一台机器上二人先后进行游戏而已。正式进入游戏后，玩家们所要控制的角色就是小老鼠Jerry，游戏过程就是玩家们要沿途收集奶酪，并且找到4个蜡烛头（不找也可以过关只不过分数会减少很多），同时还要打跑躲在垃圾桶里面的TOM（可怜的TOM）。在游戏过程中，玩家们还可以让Jerry进入到跑车中，利用跑车来躲避地上的尖刺，同时还可以到达以前去不了的地方，游戏在刚开始的时候，都是



收集奶酪，随着关数的增加小Jerry就要开始面对大猫TOM和一些阻挡Jerry的坏植物，那些坏植物玩家们只能进行躲避，而那只坏猫TOM嘛！只要玩家在游戏过程中得到“铁球”就可以对垃圾桶中的TOM进行攻击，不过TOM的回避速度比较快，想要攻击到它也是一件比较困难的事情，即使不攻击TOM也可以将游戏进行下去，不过游戏偏偏在分数总结的时候，加上一个击倒TOM的分数总结。想要获得高分的朋友们，还是多多将这只倒霉的大猫击倒吧。

游戏画面很漂亮，至少对于当时来说，游戏中的小老鼠Jerry看起来很是可爱，游戏的背景制作也很优秀，一切都很符合动画片的意境，游戏在跳跃的设计上，不是很好，跳起后的滞空时间很长，而且太高，不容易看到屏幕下方。不过按住A键的加速跑设计的就不错，跑动时十分流畅，视角和速度能够良好的配合在一起。老鼠Jerry要经历5个关卡，在这些关卡中，TOM总是会在一些古怪的地方出现，并且给Jerry捣乱。游戏中并没有BOSS的设定，整个的游戏过程轻松有趣，属于一款休闲作品。

PS：说起猫和老鼠，很多玩家都应该看过这部动画片，今年，这部动画片又出现了各种地区的方言版本，配音极为搞笑，本来就有趣的动画片，加上这些地方风味严重的配音，使得它们显得更加有趣。关于这个游戏，我曾经在很多平台上看到过猫和老鼠，而且还玩过不少，不过游戏的类型都是收集这个收集那个，有些游戏甚至就是某某游戏的翻版，而这款92年的GB作品，在游戏性上来说，可以超越GBA上的猫和老鼠，黑白背景下的猫和老鼠，有着不一样的魅力。

追击HQ

厂商：TAITO　类型：RAC　发售日期：1990　容量：256K　不灭程度：★★★★



玩家所扮演的角色就是一个专门追击逃犯的警察，追击犯人所用的武器既不是拳脚也不是枪，而是一辆能够撞毁任何车辆的无敌警车。超有创意的RAC竞速类游戏追击HQ，让玩家们体验到赛车游戏乐趣的同时还能够感受到与一般赛车游戏完全不同的游戏乐趣，这就是追击HQ带给玩家们的终极体验。

在这款TAITO的追击HQ中，玩家们所要做的就是要在限定的时间内抓住逃犯，并且将他们绳之以法，游戏中玩家们要像玩普通赛车游戏一样保持最快的速度并且找到敌人的踪迹，当发现敌人的踪迹之后，玩家就要用更快的速度，追上他们并且用自己的车体将犯人的车体撞到引擎再起不能(很怪的一个设计Oh~)，随后玩家们就可以看到警察下车将匪徒制服的场面，这款游戏给人一种前所未有的赛车游戏体验，进行游戏的时候，虽然玩家可以用自己的车体撞毁除了罪犯车体之外的所有车，但是每撞毁一辆，玩家们的速度就会下降很多。所以想要进快的完成过关条件，还是要好好的锻炼一下自己的驾驶技术，这样才能在有限的时间内找到罪犯的车体。

刚刚进入游戏后，系统会给予玩家们两种游戏操作方式，当然这两个操作方式完全取决于各人的操作习惯（各人还是比较习惯方式1的操作），熟悉操作方式也是相当重要的一个步骤，因为这款游戏中增加了一个以往赛车游戏所没有的系统，那就是“涡轮加速”，玩家可以按A键使用“涡轮加速”（取决于玩家所选择的操作方式），使用这个系统后，玩家的车体尾部就会喷出火苗同时速度快速增加，不过这种特殊系并不能够随便使用，每局中只有三次机会，而且不能够随意增加，使用的时机就需要玩家们自己掌握了。

游戏在每局开始的时候都会为玩家们显示出罪犯汽车的样子，而且在游戏进行中，系统还会为玩家们在屏幕右上角指出和罪犯的距离，有了这些体贴的设定，玩家们就不会害怕在GB的屏幕下发现不了罪犯的汽车了。另外需要注意的一点就是，游戏的目的并不是追到罪犯车就算过关，玩家们需要做的是要将罪犯的车撞至HP归零(左上角就是罪犯的HP槽）。当然，罪犯也不会让玩家们轻易的撞到，在追击的过程中，他们会走很多岔路，如果罪犯们走岔路的话，系统就会在岔路前给予指示，如果玩家不按照指示走的话，结果只有一个，那就是浪费大量时间。所以在进行游戏的时候，可是要时刻保持紧张状态的哦。

说到这款游戏这里倒是有一个抓犯罪车的小秘笈，当玩家们发现罪犯车后一直要加速直到撞到第一下，接着马上减速让罪犯车消失在屏幕端，此时接着加速直到再次撞击，如此下去可以轻松的3次之内抓住罪犯。

PS：FC时代就很火爆的RAC游戏，真是不得不佩服当时的TAITO能够有这样的创意，这款游戏从FC到MD上都见过它的踪迹，不过我却是在街机上看到这款游戏，当时只是以为它只不过是一款叫

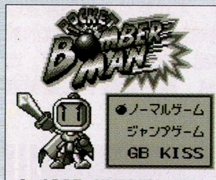




着怪异名字的普通RAC游戏而已，没想到看过高手演示后，吃惊不已，没想过赛车游戏竟然还可以这样玩，多种多样的汽车选择，而且还可以用撞击来达到胜利手段，而且每次抓住敌人后，还会出现漂亮的插画。此后在MD上玩到了街机复刻版后，才算是好好的体验了一下，拥有不差于其它RAC一样的手感，与众不同的原创风格，不得不说这款追击HQ真是一款优秀的原创赛车游戏，1997年TAITO还将GB上的此作收集到了TAITO合集中，足可见它的经典程度。

口袋炸弹人

●厂商：HUDSON ●类型：ACT ●发售日期：1997 ●容量：1M ●不灭程度：★★★

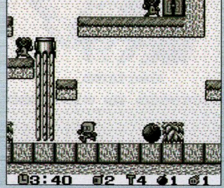


说到炸弹人这款作品，很多玩家第一时间想到的都是那款曾在FC上风靡一时的始祖炸弹人作品，而它在经过不断的进化后又从新出现在玩家面前，GB上的这款口袋炸弹人则是正统炸弹人系列彻底改变的一作，游戏从原来的俯视视角类游戏，改成了标准的2DACTGAME，当然游戏的精髓，炸弹和宝物系统仍然保存在游戏中，在游戏中玩家还是要和以前的炸弹人系列一样，炸开杂草或者石块，寻找增加能力的宝物，游戏的基本概念还是没有变，不过这款作品倒是更好地突出了与BOSS对战的紧迫感。

这里是炸弹人的世界，本来和平的世界，突然充满了怪物，正义的宝剑"太阳剑"不知何时让人加上了封印，使其不能够散发出正义的光芒，没有了太阳剑的守护，恶魔山上的5个怪物又开始破坏这个世界的和平，如果想要拯救这个世界，那么就需要一位英雄，去打开太阳剑的封印。你好，炸弹人，很高兴，你会出现在这里，请你救救我们的世界，去恶魔山，消灭守护在那里的5个魔头，并得到它们身上的能量石，用它们去解除太阳剑的封印吧。这些就是这次玩家们的最终目的，游戏进行方式和前面几作没有什么差别，游戏的目的仍然是消灭每局中的敌人过关，每过4关就可以与一位魔头对决，对决的时候，玩家们可以感受到和以往炸弹人不一样的一面。

游戏在关卡的设计上也尽量符合原作，比如说一些道具的获得和敌人的消灭方法，游戏说的直接一些就是一个横版炸弹人而已，游戏中首次加入了"跳越"，而且因为跳跃的加入，同时还增加了一个新的系统"SUPER－JUMP"，这个系统就是，跳跃的同时放出炸弹，这样炸弹人就会踩在玩家所放出的炸弹上，这就是利用炸弹所完成的2段跳越"SUPER－JUMP"，灵活掌握这个新系统的话玩家在进行游戏的时候会感到很轻松，此外，游戏中的一些道具也是和以往的炸弹人相同，并没有新加入任何道具，这一点真是遗憾的说。

游戏中，玩家们所要做的就是消灭所有的屏幕上的敌人，消灭后就可以打开通往下关的大门，在这款口袋炸弹人中，关卡的设计多出了一种改变，那就是"护栏"，每小关都会出现一些"护栏"而一些怪物就被关在护栏里面，玩家们要想消灭它们就要在护栏的顶端放置炸弹，爆炸之后护栏就会打开，玩家就可以消灭里面的怪物，很多关卡中都会出现这样的设计，虽然可以加强游戏的解谜部分，不过这样做反而大大的降低了游戏难度，试想一下，怪物都是关着的，玩家们要是放出一个打一个，那么岂不是相当简单。既然说到简单，那么还有一个不可忽略的部分，那就是游戏在怪物的AI设计上同样存在着不足，当玩家们将炸弹放到怪物身边时，怪物不是马上走开，而是呆在那里不动，直到消失。前面的护栏系统再加上这个AI的BUG使得这个游戏变得极其简单，达到快速通关也是很正常的事情。



游戏中为玩家们准备了两个游戏模式，如果说故事模式中存在着一些不足的话，那么就请各位来到第二个模式"跳跃模式"，这个模式中，没有故事情节的设定，玩家们只能一直向上不断的跳跃，到达最顶端，看到这个模式的时候，让人感到奇怪的就是它的名字－"跳跃模式"，进入游戏后才会真正了解其含义，开始游戏后首先选择三种不同的难度（强烈推荐首先选择简单，不然的话，嘿嘿……），系统就会进行自动跳跃。玩家所要做的就是操作炸弹人灵活的躲避敌人并且放置炸弹，消灭它们。游戏的难度和第一个模式正好形成强烈的对比，如果通过故事模式又觉得简单的朋友，那么该模式将是你最好的选择。

PS：采用密码记忆的炸弹人游戏，虽然在视角上进行了改变，但是游戏的性质并没有发生太大的变化，新增加的超级跳系统，是个不错的亮点，起码让我玩到了一款带有跳跃的炸弹人，不过由于设计上的不足，导致主线模式过于简单，相反跳跃模式下游戏倒是很有难度。为了配合当时"通信热"，游戏还增加了GB－KISS系统，在这里玩家们可以了解到游戏中出现怪物的情报，还可以进行整理，如果发现附近还有其他进行游戏的玩家时，还可以互相的情报传输(图鉴通信！！)。总体来说，这款游戏还是非常值得尝试的作品（XX：你指的是尝试炸弹人的跳跃吗？）。

可否开一个原创小说连载区，把玩家的原创收在里面，如果被哪个游戏开发商看起了，改成游戏就太好了！我一定投稿！刘彬，15，男，400054，重庆市巴南区土桥正街9栋3单元2－3　雪人：可以啊，欢迎大家踊跃投稿！


劲作社区



口袋妖怪绿宝石问答下篇

——神兽可以参加选美大赛吗？

A 可以，不但神兽允许参加，交换得来的以及获得大赛胜利的精灵也可以参加。不过选美比赛的成绩与精灵或者招式的强弱没有直接的关系，也就是说神兽在选美中并没有特别的优势，获胜的关键还是在于5项属性的培养。



——能否推荐一些选美的专用招式？

A 选美作为游戏的四大目标（4颗星）之一，要达到最高目标也决非易事，除了属性培养，招式的应用也非常重要。下面是选美比赛中较有用的招式搭配：

鸣响+精神干扰

推荐使用者： 超能MM，胡地……
作用： 威吓+得到心数，增加激动指数。
优点： 精神干扰的扣心数有三颗。
缺点： 鸣响是一个薄弱的绝招，如果排名在靠后的，前面的pm出招的效果是紧张，那么就宣告着结束了。
弥补缺点： 在刚刚开始的聪明度比赛中拿到第一，使用精干时排列在最后。

日本晴+太阳光线

推荐使用者： 大多数草系……
作用： 得到心数，增加激动指数。
优点： 太阳光线在所有比赛中都不会扣除激动指数。
缺点： 放日本晴的时候激动指数会扣低一颗。
弥补缺点： 在放日本晴之前先放其他的天气

影分身+高速移动

推荐使用者： 钢鸟 大麻雁……
作用： 得到心数，增加激动指数，打乱顺序。
优点： 影分身的效果使它不怕威吓。
缺点： 未发现。
弥补缺点： 未发现。

日本晴+火焰放射或其他火系招数

推荐使用者： 大多数火系……
作用： 得到心数，增加激动指数。
优点： 大众化的组合。
缺点： 放日本晴的时候激动指数会扣低一颗。
弥补缺点： 在放晴天之前先放其他的天气

求雨+水光线或其他水系招数

推荐使用者： 大多数水系……
作用： 得到心数，增加激动指数，打乱顺序。

一天我班上政治课，老师问我："什么是水货、行货？"于是我就用在《PG》看到的关于行货、水货GBA的知识回答，全体老师同学鼓掌。
农读者，14，男，530300，广西省横县横州镇公园路南一巷019号兴趣：音乐中SP

优点：大众化的组合。
缺点：放求雨的时候激动指数会扣低一颗。
弥补缺点：在放雨天之前先放其他的天气。

睡觉+梦话

推荐使用者：卡比 噪音王……
作用：得到心数，增加激动指数，威吓。
优点：梦话的威吓效果。
缺点：未发现。
弥补缺点：未发现。

成长+种子机枪

推荐使用者：大多数草系。
作用：得到心数，威吓，增加激动指数。
优点：得到特殊的小星星。
缺点：未发现。
弥补缺点：无。

冰雹+细雪或其他冰系招数

推荐使用者：大多数冰系。
作用：得到心数，增加激动指数。
优点：细雪是标准的四心技能，冰雹有威吓效果。
缺点：未发现。
弥补缺点：无。

沙尘暴+拨沙或其他地面、岩石系招数

推荐使用者：大多数岩石，地面系。
作用：得到心数，威吓，增加激动指数。
优点：拨沙可以减少激动指数。
缺点：未发现。
弥补缺点：无。

地震+地级变化或者其他地面系绝招

推荐使用者：大多数地面系。
作用：得到心数，增加激动指数，威吓。
优点：地震必定威吓，不管另一个组合是什么。
缺点：心数太少。
弥补缺点：大大使用威吓的技巧。

求雨+闪电

推荐使用者：宝石海星，天气小子。
作用：得到心数，增加激动指数，威吓。
优点：属性出色的技能并不会减少激动指数。
缺点：无
弥补缺点：无

潜水+冲浪

推荐使用者：大部分水系。
作用：加心数，防威吓。
优点：潜水后不怕威吓。
缺点：冲浪需要抓住时机，不然可能没有心数。
弥补缺点：未发现。

剑舞+连续切或者其他招数(虫系或者其他)

推荐使用者：音速蝉，杀手兔。
作用：得到心数，特殊的小星星，增加激动指数。
优点：特殊的小星星，连续切吸引裁判，不让对手增加激动指数。
缺点：无。
弥补缺点：无。

冷冻拳+火焰拳 火焰拳+雷电拳 冷冻拳+雷电拳

推荐使用者：佳雷木 艾比郎。
作用：得到心数，增加激动指数。
优点：标准的4心技能，属性出色，容易引人注目。
缺点：怕威吓。
弥补缺点：无。

瞪眼+撞击或者其他招数(正常系招数或者其他)

推荐使用者：大多数口袋妖怪。
作用：得到心数，增加激动指数。
优点：瞪眼是4心技能。
缺点：属性搭配不合理。
弥补缺点：无。

心眼/锁定+电磁炮或者其他招数(命中率低的(猜测))

推荐使用者：磁怪。
作用：得到心数，增加激动指数。
优点：不让对手引人注目，电磁炮容易激动。
缺点：怕威吓。
弥补缺点：无。

——在选美比赛中有什么实用的技巧吗？

A 根据选美比赛的特定规则，其实有不少“漏洞”可以钻的，下面我们举例说明。

1、比赛中当你发出与参加的比赛相适应的招数时，在场观众会激动，会给你增加一个心数。不要小看这个心数，五轮总结下来就是五颗，在一些残酷的消耗战中（大部分招数都是销心的），这一两个心就有可能帮助你赢得比赛。不过我们更关心的是，当你发出的招式





刚好使观众激动指数到达了满心，则你得到的不只是1颗心，而是整整6颗！所以如何得到最后一颗心才是关键。当然在应用这种方法时，要小心后面的对手给你干扰战术，往往会弄得你得不偿失，所以当你发现自己在队伍最开头时，一定要使用这一招，既保证你得到了额外的心数，又不会让对手给你打击。

2、如果你发现自己拿不到观众的激动指数，而是被对手拿到了，没关系，还有补救的机会，刚才介绍的干扰战术派上用场了。用它把对手得到的心数全部打回去，拉近你们的差距。总之如果你排在第一、二位要出防干扰的招式，或让后面紧张的招式（防干扰招虽然心数少，但可以防止被对手干扰，变成黑心；让后面紧张的招式除了S/L大法以外并不推荐，因为成功率太低），绝对不要用干扰招数，因为那样收不到实效；如果排在第三位时可以考虑增心多的招式，第四位时要视情况而定，如果对方多你太多心数的话，建议用干扰战术，如果差距不是很大的话，就用增心多的招，拉大差距。

3、注意红体字。有时候在你的招数表上出现红体字，这表明你在该局使用此招会显示组合好，会有额外的心数加成，如果再加上观众的激动指数，很有可能会冲上十颗心！但别高兴太早，如果你在第一位使用的话，除了你的对手不使用干扰，否责你可能会死得很惨。所以当出现红字时不要急于选择，先观察一下环境，如果差距不大的话还是老老实实的发招，如果差距很大的话……没办法了，破釜沉舟吧。

——PM的种族值和努力值等和培养相关的数据都可以按公式来计算，那么如何巧妙地应用它们来提高能力呢？



口袋游戏的技术含量就在于精灵的属性和战斗都是由准确的数据和各种计算公式来确认，因而在pm的培养和对战中也有很多与数字数学有关的内容，我们就来举例说明如何应用它：

1、关于386种族值和极限能力在努力值分配上的参考价值

细心的玩家不难发现，pm虽有386种，但很多pm单项种族值都是相同的，这就无形中把pm分成了许多组，而这些组就能为我们培养pm尤其是努力值的分配提供一个依据，这一依据在速度方面显得尤其明显。不难发现，除了速度蝉和拉齐，最快的pm速度族值为130（蝙蝠，化石翼龙，雷依布等），而这一族值对应的无修正极限能力为359，为了超越它们，pm所要达到的速度为360，这就为绝大多数pm的速度分配提供了依据，以巨大甲兽为例，为了达到2次龙舞秒人的效果，需要达到速度超过绝大多数pm，即2级速度达到360，所以只要分配努力使其速度达到180（具体视个体值而定），进一步也可以超过族值135有性格修正的极限值394，此时就要达到198，同样的标准也可以应用于其他强化速度，或者雨天轻快，晴天叶绿素的pm上，这样就节约了努力值在速度上的浪费。此外，另一个速度族值集中的数字是100，所对应的pm有（蜻蜓龙，喷火龙，雷丘，血翼等），对应极限为299，达不到或达到没有意义的pm也可以考虑达到300，或者带高移的达到150，以求超过族值同为100的。除速度以外，在耐久的分配上也能运用到相关算法，以水主角为例，由于水+地的属性不怕点，水主教的天敌变成了草系，好在有镜反。为了充分发挥镜反的效果，前提就是水主角承受敌人的一击。草系技能中，以太阳光线最强，但由于要两回合或晴天才能射出，能够有所准备，所要担心的只有草主角的叶刃斩，草主角的特攻极限为339，叶刃斩威力为70，伤害合计为339×70×4×1.5×0.77=109632，水主角hp极限为404，特防修正极限为306.9，相乘特防耐久为123987，超过叶刃斩的威力，因而只要hp×特防大于109632即可，同样我们也可以放弃草主角，将眼光放在其他草系pm上，再次观察种族指表，发现草系特攻多为100（秒娃花，霸王花，大食花等），而这些pm有威胁的招式为亿万威力，在有性格修正的情况下威力为328×60×1.5×4×0.77=91171，那么水主角hp×特防的积应该大于该值，保险起见，不妨达到100000，以hp400计算，特防要达到250，此时在特攻100的草系面前可以放心镜反，而遇到更高的则应及时换下。

2、招式附加效果的数学期望计算以及对于不同pm的价值

pm招式很多都带有附加效果，很多情况下对于威力较低的有附加效果的招式和威力较高但无附加效果的招式很难取舍，也有时对于命中率高但威力低和命中率低但威力高的招式无法决定用哪个，这里采用数学期望的办法来计算其价值。以冷冻光和暴风雪为例，冷冻光威力95命中100，暴风雪威力120命中70（pp暂不考虑），则他们的数学期望分别为[冷冻光：95×100%=95][暴风雪：120×70%=84]，暴风雪反而不如冷冻光，这也是新手比较弄不懂为什么配招通常用冷冻光而不用威力相对高的暴风雪。接下来考虑附加效果的影响，以叶刃斩为例，由于本身威力为70，命中100，但有10%的会心几率，当会心时，其实际威力为140，因而其数学期望为[70×90%+140×10=77]，再来看另一招岩崩，本身威力75，命中100，但有30%几率使敌人害怕，因而其实际效果远不止75的威力，接下来计算其数学期望：由于害怕是在优先敌人出招的情况，速度因素必须考虑，这里取得是该pm速度种族值的排名（具体见7区资料），而害怕的效果暂且算为2倍伤害（因为到下回合为止对方无法攻击，大致相当于2倍伤害，但实际上到下回合连续使用仍有几率害怕，由于计算复杂这里不考虑），这样就能得到如下数学期望[75×70%+150×30%×（386-该pm速度排名）/386]，以化石翼龙为例，速度为130，排名第3，数学期望为[75×70%+150×30%×383/386=97]，远高于75的威力。对于其它特殊效果，由于不能代换成数字计算，但其价值和几率在选择配招中仍应考虑在内，包括中毒、混乱、剧毒、烧伤、冷冻、麻痹等效果，目前正在考虑将其换算成某些具体参数以便于计算，但在实战中的作用较难评价，所以暂时只有定性的说法了。

3、pm耐久努力的合理分配

在谈到努力分配的时候经常会说加耐久，但耐久实际包括3项数值，即普防，特防，hp，究竟怎样才能合理的分配这3项努力才能使综合耐久得到最大呢，这实际和pm的种族值有关，以下的计算将告诉你在什么情况下努力应怎么分配。每个pm共能得到510点努力，对应127点能力值，为方便计算记作126，而单项努力值最高255，对应63点能力值，不妨设该pm未加努力的hp极限为a，普防极限为b，特防极限为c，对于特定的pm，a、b、c为已知数，分配在hp，普防，特防上的努力对应的能力值分别为x，y，z，我们所要达到的目的是综合耐久最大，暂记为普防耐久和特防耐久的和最大，于是有如下式子：



限制条件（s.t）：$x<=63$，$y<=63$，$z<=63$，$x+y+z=126$　（x，y，z为正整数）

目标函数为：max（即使如下函数达到最大值）$(a+x)\times(b+y)+(a+x)\times(c+z)$

从目标函数出发，化简，得到max　$(a+x)\times(b+c+y+z)$，而由于$(a+b+c+x+y+z)$为定值，根据我们已有的知识，两数和为定值时，两数越接近，乘积越大，于是我们可以得到以下结论：在给pm分配耐久努力时只要先比较a（不加努力时hp极限值）和b（不加努力时普防极限值）+c（不加努力时特防极限值）的大小，使得分配到hp的努力与a的和等于分配到2防的努力与b+c的和，就能使综合耐久达到最大。具体分到2防的努力哪项多，哪项少，则要视该pm的属性和弱点而定，哪防弱点多，就要相对强化哪防，而像血翼那样物防有威吓削弱对手的，则应重点分配特防耐久。

——在选择强大的精灵时，除了注意其个体值的差异外，还有其他需要参考的因素吗？

A 选种其实是个大学问，同一种类的宠除了在初期选择个体值较高的外，还要注意性格、性别等因素的综合影响。

1、选种的前提

不少朋友喜欢把pm练到100级，然后再来评定其好坏和配招，其实这时候已经为时过晚，pm性格的选定、努力的分配，和配招都有很大的关系，同种pm的不同配招，评价该pm个体好坏的标准也是不同的，因而在选种前要有明确的培养方向，根据要配的招式来决定努力值分配的大致方向。推荐的方法是选定多种配招方案，在捉到的pm或生蛋孵出的pm中选取合适的（例如依布，可以先确定5种进化型的配招和努力分配，并且同是遗传各个所需的技能，在孵出的pm中选取性格合适，个体又高的来培养）。

2、选种的标准

性格：性格无疑是选种的最重要标准，甚至于比起个体值更加重要。以血翼为例，一只性格修正普攻，但个体值为0的血翼，lv100时普攻为 371；而一只性格不修正普攻，而个体值达31

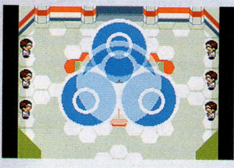
的血翼，lv100时普攻为369，反而不如前者，可见性格的重要性，合适的性格是选种的前提，如果性格不合适就直接舍弃。个体值：个体值是判断pm个体好坏的重要标准，但对于不同pm，不同围个体值的重要性又各不相同，某个版本的诊断均会根据个体值给pm直接打分，这其实是极不科学的。例如对于胡地（意念+10w+冥想+自我再生）而言，普攻是毫无用处的，因而，即使普攻努力值是0也无关紧要，特攻和速度却是极为重要的，尤其对于练速特攻的胡地而言，而特防，由于有了冥想的强化，显然不如特攻和速度来的重要，这就说明对于不同pm，不同围个体值的重要性不同。为了便于说明，我把pm的6项个体值分为3类，分别为重要数值，有用数值，无用数值。重要数值通常而言就是努力值分配的两项，这类数值对于pm的强弱有着直接的影响，自然是越高越好，一般25以上就属于优秀的了，单刀pm的某攻和速度，耐久下毒pm的hp、两防等都属于重要数值，在pm的好坏判定中有着重要地位。在某些情况下，对于某项能力有特殊要求的（例如龙舞巨甲为了达到2次龙舞后速度超过决大多数pm，而要求速度达到180，又如血翼为了普攻上400，个体要有26以上），该项数值也属重要数值；有用数值通常指对于该pm的能力影响不如重要数值来的大，但也是越高越好的数值，绝大多数pm的两防都至少是有用数值，以耐久为主但配有某个攻击招的pm该招所对应的攻也属有用数值，该数值的高低也决定了pm的好坏，但影响不如重要数值来得大，通常20以上就算好的了，如果和重要数值综合比较，那么通常2-3点有用数值相当于1点重要数值。无用数值顾名思义就是对pm的能力没有影响的数值，单刀pm的另一攻，纯耐久/下毒pm的两攻，还有鬼蝉的两防和hp（这个比较特殊），替身+保护的速度蝉的两防和hp等都属于无用数值，该数值不作为选种的依据，即再高再低都没什么关系。

很多情况下会遇到性格符合但个体差的pm与性格稍差但个体高的pm间如何取舍的问题，对于这类问题，到底取哪个并没有一贯的标准，因而需要具体问题具体分析。以我遇到的一个火依布（报恩+影子球+诅咒+火焰喷射）为例，理想的性格应该是勇敢，而孵出的两个依布，一个性格勇敢（+普攻-速度），特防11，另一个性格任性（+普攻-特防），特防也是11，两者如何取舍成为问题，显然前者特防个体要较后者低，为了解决这个问题，我们把pm分为2类，第一类是无进化型，第二类是有进化型，除hp外5围能力计算公式：能力值=[（该围的种族值×2+该围的个体值+该围的努力值/4）×等级/100+5]×性格修正，则：

无进化型：将上述公式变形：能力值=[（该围的种族值×2+该围的个体值+该围的努力值/4）×等级/100]×性格修正+5×性格修正，发现任何pm在100时能力值=当前能力值/当前等级×100，由于5×性格修正产生的误差最多0.5，配上原来相除的误差，多产生1的误差，当性格修正为减时，可能比计算值小，性格修正为加时，可能比计算值大，但由于实际上pm的能力值并非小数，在运用公式时取了整，因而该方法是适用于原来两个pm该项值不同时，简单的说，对于没有进化型的pm，无论是什么性格，在同一等级相同努力的情况下，那个pm的该项能力值高，那么到100级时他该项能力值也高。

有进化型：这类pm由于升到100级时经历了进化，种族值发生了变化，因而能力也随之变化，通常而言，种族值是升高了，因而性格修正的影响也变大了，即原来性格修正是减的，那么会变小，而性格修正是加的，那么会变大，但基于不同pm的个体值不明，这只是初步的判断方法，在两个pm能力相同时可以用来比较。

3、性别



这里并不是提倡性别歧视，但技能只能遗传父方的，因而如果不希望到要遗传时再辛辛苦苦练的人还是尽量挑公的练吧。

——“糖果名人”有什么特别之处？

A 制作糖果的名人不是一直都在的，只要收看到电视的报道再去选美场才能找到他，他能够帮你制作等级为50-60的糖果。

——能否推荐一下绿宝石版有利于练努力值的精灵？



A 练努力值除了要考虑能得到的数值大小，还要考虑精灵分布的广泛性，否则直接打神兽得到的努力值当然多。由此推荐如下精灵：

●HP：树皮虫（101号路），小奇奇（岩系会馆

那市的有烟雾的山洞），水鼠（冲浪）
●攻击：风偶人（鬼塔），巴尼亚（钓鱼）
●防御：小白虫，小粉虫（岩系会馆那市下的森林）
●特攻：比奇熊，小蜗牛，泥奇怪（112号路），小磁怪（发电厂）
●特防：水母（冲浪），云雀，顶叶兽，轻叶兽
●速度：波音蝠（山洞都有），鲤鱼王（双鹿市）

——绿宝石增加了查看精灵个体值的功能，具体怎么做？



A 个体值是一只精灵的强弱标志之一，由于个体值是与生俱来的，无法在后期改变，所以选择个体值高的精灵对于后期的培养来说至关重要。个体值在以前的口袋游戏版本中都是隐藏数值，无法直接查询到（只能通过对比相对的数值），而绿宝石版就能实现这一查询功能了，方法是：来到战斗边疆一位老爷爷的家中和他对话，选择你要查看的精灵，通过他的谈话就可以了解到该精灵的个体值情况了：

首先不必理会他说的一大堆吹牛的话（不就是有70年的口袋培养经历嘛，什么？居然比口袋妖怪诞生的时间还早！）接下来便是个体值的总计鉴定（んー こいつは ぜんたいてきに いうと）和最优秀个体值的鉴定（ちなみにいちばんいいかんじなのは 〇〇 かの…）

1、个体值总计鉴定：

すばらしい のうりょく じゃな！ 表示个体值合计达到了151以上，可以说能力相当高了。

そうとう ゆうしゅうな のうりょくを もっとるぞ 表示个体值合计为121～150，算是优秀。

まずまずの のうりょくと いうところかの… 表示个体值合计为91～120，算一般了。

へいきん いじょうの のうりょくを もっとるな…… 表示个体值合计为0～90，这就太差了些。

2、最优秀个体值的鉴定

ばっちりっ！ ぱーふぇくと じゃ！ 表示单个个体值达到了31，这是极限值最好的！

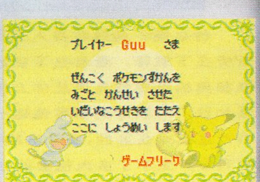
すばらしいちからをもっとる！ 表示单个个体值为25-30，算优秀。

かなりのちからをもっとるな！ 表示单个个体值为16-25，一般般。

まあまあの のうりょくを もっとるぞ…… 表示单个个体值0-15，这种宠还是扔掉算了……

——得到全部的精灵有什么特别的奖励？





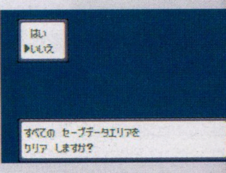
A 首先在得到方圆200只精灵的图鉴后，训练卡上会多出一颗星，而且博士会让你挑选金银版的三主角之一；此外，在得到全部方圆和全国（386）图鉴后，分别来到阿田市（选美中心所在的城市）一间小屋的二楼与一个金发男子谈话，便能够得到一张漂亮的证书，证明你抓齐了所有的精灵，可惜该证书不能携带在身上，但可以随时去查看。

——绿宝石中究竟有没有水蛛怪？

A 和红、蓝宝石一样，平常多留意电视上的转播，看到电视转播说××路上有大量的水蛛怪出现时，赶到那里，就能以较高几率遇到。所不同的是即便在这时候查看图鉴，还是没有显示该路上有水蛛怪的存在，且如果没有电视报道，遇到水蛛怪的几率几乎为0。但水蛛怪的确在绿宝石版中可以捕捉到！

——如何消除卡带的存档？

A 在开始画面出现时同时按下：↑（上方向键）+select+B，会出现是否清除存档的画面，选择“是”即可清除存档。这个功能看起来似乎没什么用途，不过它可以用来测试D版卡带的记忆功能。当你在购买或者测试D版卡时，你不妨先进入游戏并存一个档，然后关机重启，按上面的方法清除存档，如果发现刚才的记录没被清除，那么很可惜这是一盘有存档问题的卡；如果清除成功……那么，恭喜了。





文/NW旅团 DoubleX 编/娜卡

机战系列设定上的“新”与“旧”漫谈

什么吗？超级机器人大战怎么也有新旧之分……各位在惊讶转换为愤怒即将动手之前不妨先听听在下解释，看看在下说的有没有道理。虽然对于不同的机战作品总会有些细微的差异，但是在相同的机战作品中总体上也总存在着相同或者类似的设定，在下所说的新旧是以对敌人的伤害值和敌人对我方的伤害值这一设定而言的。也就是说对敌人能产生巨大的伤害而且敌人也能对我方产生巨大伤害的，由于出现时间比较早被定义为旧机战，相反对敌人能产生较小伤害而且敌人也对我方产生不了多大伤害的，则因为出现时间比较晚被定义为新机战。前者的典型实例是在国内有着超越机战其它作品人气的超级机器人大战F、F完结篇和超级机器人大战α，由于我们能对敌人产生巨大的伤害，因此就存在着在一两击内秒杀BOSS的可能，由于敌人也能对我们产生巨大的伤害，故超级系机器人即便是对付杂鱼也是个‘死’的快。后者的典型实例是为众多FANS津津乐道的超级机器人大战α外传，在这一作内由于敌人无法对我们产生太大的伤害，于是众多超级系开始抬头，由于我方也不能对敌人产生巨大的伤害，BOSS终于变得耐打了。

放到掌机（包括GBA和WS&WSC）上，在下也挑出了六部正统机战作品，其中旧机战是WS&WSC上的机战COMPACT1和2以及GBA上的机战A，新机战是GBA上的机战R和机战D以及WSC上的机战COMPACT3，另外机战OG由于系统比较特殊介于这两者中间。（申明：新、旧机战只是个人的定义，目的是方便用来对机战各个作品进行横向和纵向比较，并非是官方正统的分类）下文就着重于不同侧面论述这一观点以及阐述两者之间的差别。

在基本属性上的不同

这不是废话吗？都不是同一部作品基本属性怎么会相同？……这里说的基本属性的不同可不是指量上的差异而是说质上的不同。机战FANS恐怕早已经发现新旧机战在人物基本属性设定上的最大区别是什么？对了……旧机战有一项“反应”到了新机战中这一项被“防御”代替了。同样在机体能力上近期的几部新机战作品将“限界”去掉。

理由是机战的基本属性设定原本来源于“GUNDAM”系列，并基本适用于所有真实系机体，也就是说它偏向真实系一方，对超级系影响不大甚至有些设定对超级系不利。但是游戏的名称毕竟叫“超级机器人大战”不是“真实机器人大战”，过分强调真实系的作用可是严重破坏游戏平衡的。就拿“反应”来讲，一来游戏中已经有了“回避”和“命中”这两个数值，再加上同样影响命中和回避的“反应”显得十分多余。二吗？超级系的长项是在防御上，设计一个“反应”高的超级系显然是不合理的，而用超级系的“防御”来代替“反应”是最明智的选择。机体的“限界”也是如此：它对真实系有更大的影响，无论是“限”与“不限”对本就不长于“回避”和“命中”超级系而言，可以说是可有可无的。基本上每一个机战FANS都只会去关心阿姆罗、夏亚和多蒙有没有到限界谁又会考虑流龙马到真·盖塔的限界没。其实新旧机战的设定差异很多都是为了整个游戏的总体平衡，不信请往下看。

在改造系统上的不同

这点主要表现在两方面：一是在武器改造上，旧机战采用的是每一样武器逐一改造制，优点在于能将改造资金着重用于强威力、实用的武器上，更有针对性。缺点则在于无法实现出其他威力不大且不实用的武器，往往他们都会被玩家们忽略掉，在游戏中的集中表现就是常

常实用武器用完后，就拿不出像样的武器来。新机战采用的是所有武器一齐改造制，好处在于比较符合原著，且顾及到全部武器不会出现实用武器用完后就拿不出像样的武器来的局面。缺点就是一起改造实在太费资金，而且针对性太差。另外还要提一下一个有趣的设定，在旧机战中多蒙的GOD GUNDAM在发动明镜止水进入黄金模式时追加的几样武器(如:石破天惊拳)，是根据多蒙的LV来定威力的，新机战中则是根据全部武器的总改造值来定威力的。在下比较赞同新机战的设定，理由是对于并非刻意练级或用修改的情况下多蒙的LV不会太高，有时甚至还没有你重点改造的武器威力高，这样反而限制了多蒙的发挥。

二是在装甲的改造上，旧机战的装甲完全改造后常常是2500—3500，更有甚者居然突破4000大关。新机战由于防御数值的引入，装甲常常也不会超过2000，就算有超过2000的也最多就超个100到200。下面两幅图同样是泰坦3的变形重战车型，左边来自机战A的装甲值就要比右边来自机战R的装甲值高出许多。但是实际应用上随着防御值的升高，新机战的机体反而比旧机战的机体更加耐打。




在抗击打率上的不同

接续前一个话题最后一句话，新机战比旧机战的抗击打率的确有很大的提高，最明显的一个例子是在机战α中十段改造后的EVA初号机还是无法抗下最终BOSS的一下攻击。但是在机战α外传中即使是面对真·古兰斯拥有6500威力的缩退炮，泰坦3还是以一半HP的代价接下了一炮。掌机上也是如此，请见下面两幅图还是一样左图来自机战A，泰坦3抵抗最终BOSS瓦泰乌（ヴィンデル）最强一击威力仅3500的麒麟·极却被打掉8668HP濒临死亡。右图也还是来自机战D，同样也是面对最终BOSS地狱菲库追奥（ベルフエクテイオ）的高达4500威力的最终




一击艾泰塞萨配里（エデッセサペレ）真·盖塔只损失了5976HP。

杂鱼的设定的不同

旧机战中由于能对敌人产生巨大的伤害，于是为了凸显出杂鱼适当的耐打，杂鱼的HP被设定的很高动不动就上万，哪怕是根本就不可能到达万的机体也有不合理的到万的设定，新机战中杂鱼的HP的设定就比较合理决不会出现随便上万的局面。下面又有两幅图，左边的又是




取自机战A，右边的取自机战R的。左边的那个XX兽何德何能居然拥有着40600HP，而右边恶魔GUNDAM 也只有28750HP。这还只是超级系，真实系也是如此，不知你有没有注意到在机战A最后几关中漫天飞的HP高达10000多点的量产型卡贝尼（量产型ギュベレイ），而机战D最后一关原创的超级系机体地狱古郎泰S（ベルグランデS）也只有9800HP。

在超级系和真实系的界线上不同

就HP和装甲的设定上，旧机战的真实系和超级系定义界线模糊，新机战的真实系和超级系定义界线清晰。一提到超级系和真实系的区别：许多人一定会不约而同地回答道超级系HP和防御力高、命中和回避低，真实系HP和防御力低而命中和回避高。这是真的吗?在旧机战中这两者的界线很模糊的。





以上两幅均取自旧机战的代表机战A，15段改造后的超级系和真实系的截图。我们可以一目了然的看到超级系的典型代表泰坦3的HP也不过10000，盾（SH）HP是5000综合起来也不过是15000。但是即便是最废的真实系GUNDAM EZ-8也有6000HP和7000盾加起来也有13000，只不过比泰坦3少2000。GUNDAM EZ-8的装甲也有3000只比泰坦3少600。鉴于在机战A中的攻击产生的伤害力大，这些细微的差别根本就可以忽视。于是万丈痛哭道：“想当年老子在第三

次机战里就因为皮比较厚HP比较多，曾多少次在危难的时候挡在前面当肉盾，救郎德·贝尔队于水深火热之中，是何等的风光。可是现在就1个只要1400修理费的垃圾也能当肉盾了，这是什么世道啊！”当然这还是二周目可以15段改造后，如果是一周目丑小鸭系统依然发挥作用：既泰坦3还不能15段改造时那么泰坦3就更加不能‘混’了。还有一件趣事在新机战中也存在，那就是不少带有全武装型的机体（如：FA-GUNDAM和FA-ZZ GUNDAM)存在着两条“生命”，FA时一条非FA时另一条。这对只有“一条命”的绝大多数超级系而言绝对是一个巨大的打击。





上面两幅是新机战的代表机战D的截图，都是8段改造。真盖塔和Z高达在HP的区别上就很明显足足有4000多啊。装甲吗？由于上面说过与机师的防御数值共同发挥作用最高也只有少数能超过2000，多个近490点效果很明显。

超级系和真实系的地位不同

既然上面已经提到了超级系和真实系，这里再重点描述一下他们在新旧机战中的地位。在旧机战中真实系的地位远超过超级系，到了新机战中超级系有逐渐抬头的趋势，目前来看超级系的地位略高于真实系。正如上面所说的那样，旧机战中敌人对我方的伤害比较大，而且超级系的HP和装甲值老实说也没有比真实系高出多少，外加超级系那可怜的命中率和回避率，在旧机战中超级系的待遇可真的是很低。

这一点在机战F和F完结篇中更甚，以至于不少人认定了超级系只能凭借它的高攻击力加上必中、热血、必闪等精神打BOSS去，平时唱主角的都是真实系（尤其是阿姆罗、夏亚、卡缪、捷度和西布克这NEWTYPE五人组），真实系改造的好些也可以用来对付BOSS。而超级系即使是完全改造不用精神还是无法命中杂鱼。到了机战α因为难度较低超级系的地位有小幅上升，机战α外传时因为新机战设定上的变化和援护系统的引入，超级系地位得到了空前的提升。不过在接下来的机战A中，眼镜厂不知着了什么魔居然又再度启用旧机战的设定，但是这作超级系普遍拥有合体攻击地位反而不比机战α外传中差。到了机战R超级系仍有不俗的表现，只不过他们的风头被某些机体（如：DX GUNDAM）完全给掩盖了。机战D他们的地位也没有多大的提升，只是游戏开始后不久就能使用强大的真·盖塔以及威力更大的真·龙的加入，着实让FANS们兴奋了一回。

相反真实系在机战F、F完结篇以及机战α的出众的表现之后，眼镜厂正式认识到了真实系的设定已经严重的破坏了平衡，于是在以后各作中一削再削，到了最新出场的机战MX中终于地位不及超级系了。

在母舰的生存能力上的不同

在旧机战时母舰生存能力很低，但在新机战中母舰生存能力提高了不少。这又是一个很有意思的话题，我们来看这么一组图片。同样郎德·贝尔队的母舰拉·凯拉姆，左边是机战A而右边是机战D，装甲由于采用设定上的不同没有可比性，但是右边的装甲也已经快要接近2000，而左边的还差4000多。HP更是右边比左边多了近4000也就是右边的多出左边的近1/3，生存能力明显比左边强1/3。





在精神上的设定不同

精神因作品不同差异很大，这里只简单说一下比较具有代表性的差别。“魂”在旧机战中是攻击力翻3倍，但是到了新机战中只有2.5倍了。还有就是“奇迹”以前是附加“魂”的能力，现在就变成了附加攻击力翻两倍的“热血”，有些机战（如：R）中这还不叫“奇迹”叫“爱”，而原来的“爱”（指定己方HP全恢复）被取消了。

大规模杀伤型武器的威力

事先申明这里指的大规模杀伤性武器于某超级大国口中的一样，就是指原著中那些威力惊人，打击面巨大的武器。在旧机战游戏中，还算比较注重原著的，如第四次机战中GP02的战术核弹头不仅是MAP武器而且还拥有着9400的恐怖的杀伤力，不过在旧机战中似乎刻意回避这类武器，因此这些武器出现的不多。到了新机战中这类武器被不断地引进但是威力却远远

买了盘，哈姆太郎运动会被一班男同学抢劫狂破纪录，不是说是GF取悦计划之一吗？郁闷啊！倪凤靖，20，男，224002，江苏省盐城师范学院学162号信箱，兴趣：动漫、游戏　雪人：谁说女生喜欢的游戏男生就不能玩了？

没有原著表现得那样“致命”，而且还有许多也不再是MAP武器了。看过《Z GUNDAM》的朋友们一定对卡缪将宇宙中所有的怨念尽数吸收，并将Z GUNDAM变成MA形状撞死西罗克那一幕还记忆犹新吧，几乎是所有的旧机战中这一经典的招数都没有被收录（机战A收录的是另外一招——精神力大型光束剑），又几乎是所有的新机战都收录了这一招，但是威力则绝对不能贯穿西罗克的THE 0。下图取自机战R显示的就是在《GUNDAM X》中威力足以一击毁灭一个殖民卫星的恐怖武器——DX GUNDAM和GX GUNDAM卫星加农炮齐射。旧机战中BOSS就算不死也要重伤，然而在新机战中就算是经过蒂珐“爱”（机战R中的一种精神，效果是热血、必中等数种精神效果融合在一起）的扶摸最终BOSS也只伤了近1/3的HP，威力难道没有大打折扣。其他的武器也是如此，比如拉·凯拉姆用来炸毁小行星拉克西斯的核弹，真·龙制造出可以瞬间返还与木星和地球之间的虫洞以及真·龙和真·盖塔一同使出的可以斩断一切的超巨大镰刀等。





另外谈到X，在机战R上还有一个设定上的趣事。同样是武器10段改造。但单管的GX GUNDAM的卫星加农炮威力是5950怎么会比双管的DX GUNDAM的5900还要高50……不止是卫星加农炮，连G BIT等其他武器也是如此……汗……。





也许有人不知道，机战D上卡缪等NEWTYPE四人组用Z GUNDAM的MA突击和HI-ν GUNDAM的浮游炮时会出现他们最心爱且对他们影响最大的女性引导他们前进的画面。瞧！下图中卡缪尾追着凤向敌人撞去。（……尾行……）



在最终BOSS设定上不同

似乎旧机战比较注重于爽快感，最终BOSS往往就只有最多65000HP，往往在充分改造后的机体的强力武器的攻击下，就一到两击间殒命。而新机战则让最终BOSS名副其实的多了，除去上述设定上的翻天覆地改变不说。往往BOSS还会具备受到一定的伤害自我恢复、变身、复活或HP特别长的优势。下面将掌机上几位有代表型的最终BOSS逐一介绍一下。

机战A的最终BOSS 瓦泰乌（ヴィンデル）和其机体茨崴扎根（ツヴァイザーゲイン），是掌机上混的最凄惨的BOSS，原本就处在旧机战就算被UFO魔神加上“魂”（在机战A中也是攻击力翻2.5倍）来一下6000威力的合体技，也有总体HP近2/3的伤害。（左图）而且还不会变身、不会复活、HP也只有65000，两下稳死。不过其必杀技麒麟·极还是极具观赏性的。

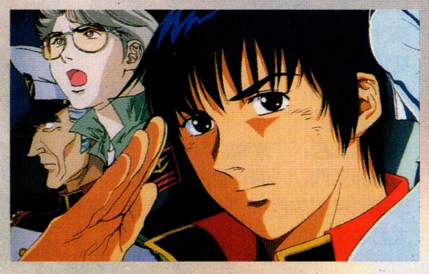


机战R的BOSS迪米纳斯处境就好多了，他会变两次身，也就是说在到达最终形态HP65000之前还有两种形态分别是HP20000和HP55000。加起来总HP达140000。

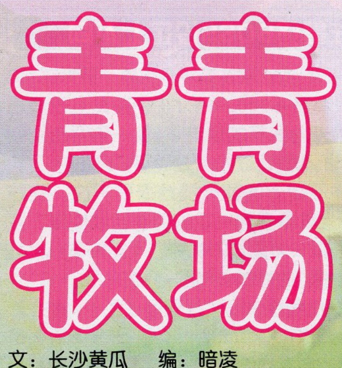
机战COMPACT3的BOSS修罗王虽然HP不多，变一次身后也只有48000HP加上变身前的38000HP总共也就86000，但是其皮很厚就算是主角加上“奇迹”全改后用上最大威力的武器，也只能打掉其12852HP。（右图）。



机战D的最终BOSS地狱菲库追奥（ベルフエクテイオ）算是目前为止掌机上最强大的BOSS。有高达200000的血量不说，还会一次复活——也就是说共有400000的HP，且基本上己方每一次攻击最多只能损其25000HP……绝对要做好持久战的准备。



vol.5





文：长沙黄瓜　编：暗凌

牧场百科——人际篇

大家好，这一期向大家介绍牧场里面最复杂的人际关系。大家应该都知道“在家靠父母，出门靠朋友”，一个人出门在外是离不开朋友们的帮助的，而在牧场世界里我们的主角要怎么样才能够融入矿石镇这个大家庭呢?下面就来看看吧！

和现实世界一样，要搞好人际关系的第一步就是送礼，“礼尚往来”嘛。不过送礼是要有讲究的，送得好能事半功倍，反之则降低村民的友好度，还不如不送，所以送礼一定要“投其所好”。比如说锻造屋老板赛巴拉，他既然以锻造为生，那一定喜欢锻造必须要用到的矿石了，所以送他矿石最好不过，当然要送就送高级点的。在整个矿石镇中一共住着30多位村民，每一位的爱好都是不一样的，当你把东西送给他们时（举起物品对着人物按A键即可），他们会作出不同的反应，也就是说不同内容的话，根据这些话的内容你就知道他们的喜好度如何了。下面我们就来看看各位村民的喜爱物品吧（这里只列出典型的物品）。



名字：莉莉雅

生日：春19日　地点：养鸡场

非常喜欢的东西：“哇，谢谢，我家里人也经常拿这个回来给我。”

草莓、番茄、胡萝卜、菠菜、野葡萄、蜂蜜、苹果、松蘑、牛奶、奶酪、青色草、绿色草、蓝色草、白色草、葡萄酒、葡萄汁、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、野葡萄酒、草莓牛奶、番茄汁、苹果烧、消闲茶、消闲茶叶、回复草、大鱼、月泪草、青色奇幻草、红色奇幻草、钻石、粉红钻石

喜欢的东西：“谢谢！里克不会不知道我喜欢什么吧……”

普通的东西：“谢谢。”

讨厌的东西：“啊！我不太喜欢”

非常讨厌的东西：“……没想到你竟然……太恶心了！”



名字：里克

生日：秋27日　地点：养鸡场

非常喜欢的东西：“哦，谢谢你，你真是好男人。”

玉米、蜂蜜、温泉蛋、蛋、蛋黄酱、奶酪、葡萄酒、巧克力、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、野葡萄酒、草莓牛奶、爆米花、玉米片、炒鸡蛋、菜肉蛋卷、蛋炒饭、布丁、法国土司、鸡蛋饭、巧克力蛋糕、大鱼、鸡饲料

喜欢的东西：“哦，谢谢，那我收下了。”

普通的东西：“哦，谢谢。”

讨厌的东西：“嗯，那我收下了。”

非常讨厌的东西：“哇！你在干什么！？”



名字：穆奇

生日：春17日　地点：尤德尔牧场

非常喜欢的东西："我最喜欢这个了，谢谢你，那我收下了。"
温泉蛋、饭团、年糕、腌青瓜、味噌汤、腌萝卜、凉拌青菜、炒鸡蛋、乌冬、荞面条、天麸罗面、烫荞面、烤年糕、烤饭团、粥、回复草
喜欢的东西："你呀，太不了解我的喜好吧，不过没关系，我很高兴。"
普通的东西："谢谢你，那我不客气了。"
讨厌的东西："谢谢，不过……你怎么给老人家这种东西啊。"
非常讨厌的东西："什么啊？我要这玩意也不知道怎么用啊。"



名字：梅

生日：冬26日　地点：尤德尔牧场

非常喜欢的东西："哇，谢谢你，大哥哥！我要把它拿给爷爷看。"
菠萝、蜂蜜、苹果、G型蛋、葡萄汁、巧克力、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、炖品、果汁、草莓酱、草莓牛奶、菠萝汁、南瓜布丁、地瓜布丁、蛋炒饭、苹果烧、果酱面包、大学芋、曲奇、巧克力曲奇、冰激淋、蛋糕、巧克力蛋糕、热蛋糕、大鱼、三色花、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草、羊毛、毛线团、钻石、粉红钻石、木材、饲料
喜欢的东西："哇，谢谢你，我很开心。"
普通的东西："大哥哥，谢谢你。"
讨厌的东西："我不喜欢这个啊，你不要告诉爷爷啊。"
非常讨厌的东西："这个，不拿不行是吧？"



名字：赛巴拉

生日：春11日　地点：锻造屋

非常喜欢的东西："太感谢了，我这把年纪还能收到这么好的礼物，我一定会拿给格雷看的。"
萝卜、竹笋、松蘑、荞麦粉、年糕、腌青瓜、味噌汤、腌萝卜、竹笋饭、松蘑饭、荞面条、天麸罗面、烫荞面、筑前煮、烤年糕、回复草、大鱼、秘银、奥里哈钢、金刚石、钻石、粉红钻石
喜欢的东西："谢谢，我收下了。"
普通的东西："啊，那我收下了。"
讨厌的东西："抱歉，这玩意儿我用不上。"
非常讨厌的东西："你想干嘛！现在的年轻人真是的，一点礼貌都不懂。"



名字：格雷

生日：冬6日　地点：锻造屋

非常喜欢的东西："哇，谢谢，还是有朋友好啊，哈哈。"
巧克力、大回力剂、大醒神剂、咖喱饭、炒饭、锅烙、烤马铃薯、烤玉米、地瓜布丁、烤地瓜、蛋炒饭、布丁、奶酪蛋糕、苹果派、咖喱面包、乌冬烧、大学芋、冰激淋、蛋糕、巧克力蛋糕、热蛋糕、铜、银、金、秘银、奥里哈钢、金刚石、月亮石、紫水晶、沙漠玫瑰石、玛瑙、萤石、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、钻石、粉红钻石、亚历山大石
喜欢的东西："哇，太棒了，下次再送我什么啊。"
普通的东西："哦，谢谢。"
讨厌的东西："……那我收下吧，虽然我讨厌那种东西。"
非常讨厌的东西："你好恶心啊，拿那种东西给我看干嘛？"



名字：笛克

生日：冬15日　地点：果园

非常喜欢的东西："哇，谢谢啊。我真是幸福啊，工作后有这么好吃的东西吃。"
青瓜、茄子、菠菜、温泉蛋、G型蛋、奶酪、葡萄酒、葡萄汁、面包、年糕、野葡萄酒、腌青瓜、味噌汤、炒青菜、酱烤茄子、凉拌青菜、干酪、竹笋饭、寿司、土司、鱼片、煮鱼、什锦寿司、天麸罗、筑前煮、烤年糕、天麸罗饭、大鱼
喜欢的东西："哦，谢谢啊！我要藏起来一个人吃，不让玛娜发现。"
普通的东西："谢谢，那我收下了。"
讨厌的东西："啊，这是什么，好吃吗？"
非常讨厌的东西："这是什么啊！？你当我是傻瓜啊？"



名字：玛娜

生日：秋11日　地点：果园

非常喜欢的东西："呀，谢谢！你经常给镇里人送礼物啊？要送就给大家都送哦。你光给年轻女孩送礼的话，大家会说你坏话的，不过我想你不是那种好色之徒。谢谢你这份礼物啦，我很喜欢。"
菠萝、竹笋、蜂蜜、松蘑、G型蛋、蛋黄酱、

牛奶、肉丸粉、菜汁、菜奶、草莓酱、番茄汁、菠萝汁、苹果酱、竹笋饭、蘑菇饭、松蘑饭、寿司、葡萄面包、鱼糕、消闲茶、消闲茶叶、小鱼、中鱼、大鱼、猫薄荷、钻石、粉红钻石

喜欢的东西："啊，谢谢！你还挺殷勤啊。不过我觉得这也没什么不好，笛克就差远了，不会关心人，还爱吹牛。哈哈，总之谢谢你的礼物。"

普通的东西："谢谢，对了，镇里每个人喜好都不同。你都摸清楚了吗？你最好就是拿不同的礼物送给他们，然后看他们有什么反应就知道他们的喜好了。当面问他们，他们是不会告诉你的，你要学会察言观色啊。比如说现在你送给我的礼物，这个很普通啊。"

讨厌的东西："哎呀，这可怎么办，我不喜欢这个啊。不过既然是你送的，那我就收下了，但是我真的想收到自己喜欢的礼物啊。"

非常讨厌的东西："哎呀哎呀，这是什么啊？不过我喜欢你，所以你送什么我都会收……要是别人就可能会生气了。这个小镇的人不太喜欢开玩笑，你要注意点啊。"



名字：巴基尔

生日：夏11日　地点：自己家里

非常喜欢的东西："呀，谢谢！你对我挺了解的嘛。"

野葡萄、蘑菇、毒蘑菇、松蘑、绿色草、红色草、黑色草、白色草、菜汁、菜奶、调和汁、混合奶、番茄汁、消闲茶叶、回复草

喜欢的东西："谢谢！这个小镇的人果然大方啊。"

普通的东西："谢谢。"

讨厌的东西："……你把垃圾给我看干什么？"

非常讨厌的东西："呀，我对这个过敏啊……"



名字：安娜

生日：秋23日　地点：自己家里

非常喜欢的东西："谢谢！我太开心了，我太喜欢这个了。"

草莓、玉米、南瓜、菠萝、地瓜、野葡萄、蜂蜜、苹果、蛋、牛奶、奶酪、葡萄酒、肉丸粉、巧克力、油、小麦粉、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、野葡萄酒、草莓酱、菠萝汁、炖南瓜、奶油、苹果酱、苹果烧、葡萄酱、鸡蛋饭、冰激淋、巧克力蛋糕、消闲茶叶、钻石、粉红钻石

喜欢的东西："谢谢你给我这么好的东西。"

普通的东西："谢谢，这个东西我挺喜欢的。"

讨厌的东西："嗯，我讨厌这个，不过既然是你特意送的，那我就收下吧。"

非常讨厌的东西："讨厌，这是什么啊。"



名字：托马斯

生日：夏25日　地点：自己家里

非常喜欢的东西："哎呀，哈哈哈，我好开心啊，我最喜欢这个了，太感谢你了。"

葡萄酒、荞麦粉、野葡萄酒、地瓜布丁、干酪、苹果派、果酱面包、法国土司、比萨、荞面条、天麸罗面、大学芋、消闲茶、钻石、粉红钻石

喜欢的东西："哦，这是给我的？好开心啊……我很喜欢这个。"

普通的东西："呀，谢谢，那我不客气收下了。"

讨厌的东西："哎呀哎呀，嗯……"

非常讨厌的东西："哎呀，这是什么啊？你在拿我做实验啊。"



名字：哈里斯

生日：夏4日　地点：村中巡逻

非常喜欢的东西："谢谢，多不好意思啊。"

温泉蛋、葡萄酒、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、野葡萄酒、炒饭、三文治、菜汁、菜奶、调和汁、烤马铃薯、干酪、苹果派、蛋糕、热蛋糕、消闲茶、小鱼

喜欢的东西："那我不好意思收下了。"

普通的东西："谢谢。"

讨厌的东西："那……那我收下了。"

非常讨厌的东西："你！没想到你是这样的人。"



名字：艾莲

生日：冬13日　地点：自己家里

非常喜欢的东西："呀，谢谢，下次记得再来玩啊。"

南瓜、胡萝卜、菠菜、野葡萄、蜂蜜、苹果、松蘑、温泉蛋、G型蛋、牛奶、奶酪、葡萄汁、肉丸粉、小麦粉、年糕、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、炖南瓜、苹果烧、松蘑饭、烫荞面、烤年糕、消闲茶、消闲茶叶、回复草、大鱼、羊毛、毛线团、钻石、粉红钻石

喜欢的东西："谢谢，我真是太高兴了。"

普通的东西："太谢谢。"

讨厌的东西："嗯，这……谢谢"

非常讨厌的东西！"啊，怎么又送这个给我。"

朋友们，只有漂亮的画面而没有内含的游戏只会使人空虚，所以我们要支持创意，支持NDS，坚决支持任天堂。
赵方凯，18，男，253000，山东省德州市德城区德州一中高三1班，兴趣：火纹、KOF、研究掌机

名字：优

生日：秋5日　地点：自己家里

非常喜欢的东西：“哇，谢谢。”
野葡萄、蜂蜜、葡萄汁、巧克力、三文治、果汁、果奶、烤马铃薯、草莓酱、草莓牛奶、番茄酱、爆米花、地瓜布丁、蛋炒饭、热牛奶、奶酪蛋糕、干酪、苹果派、比萨、大学芋、曲奇、巧克力曲奇、冰激淋、蛋糕、巧克力蛋糕、热蛋糕、毛线团、迷之石板
喜欢的东西：“谢谢！”
普通的东西：“谢谢。”
讨厌的东西：“我……我想把它送给奶奶。”
非常讨厌的东西：“啊，我不需要这个。”



名字：杰夫

生日：冬29日　地点：道具屋

非常喜欢的东西：“哇，谢谢！你真大方啊。”
蜂蜜、青色草、蓝色草、白色草、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、果汁、果奶、菜汁、菜奶、调和汁、混合奶、番茄汁、玉米片、布丁、消闲茶、回复草
喜欢的东西：“谢谢，我好开心。”
普通的东西：“谢谢，我收下咯。”
讨厌的东西：“我不太喜欢这个，不好意思。”
非常讨厌的东西：“嗯……你是不是讨厌我啊？”

——未完待续

牧场感怀

每个人心中，都有值得自己回忆的东西。这个世界，糟粕很多，精品也不少。但真正能打动你的，是少之又少。游戏也是如此。一款经典游戏，是大家有目共睹的。但一款能触动你心灵的游戏，却只有你自己才能体验其中的酸甜苦辣，喜怒哀乐……

说起我与《牧场物语的》相识，是极偶然的。在玩遍了《KOF》、《生化危机》、《恐龙危机》、《寂静岭》这些恐怖加经典大作后，想换换口味，于是，找到了它。刚开始接触它，就给我一种内心的震撼。清新的空气，和蔼的邻里，祥和的生活，无尽的快乐……刚开始只是抱着玩玩看的心态，不想，这一玩就不能罢手。

在这个温馨的世界里，既付出着辛勤，又收获着充实。在这清香四溢的牧场中，有十几种作物等着你去种植与收获；有二十多只牲畜等着你去精心照顾；有十几种山货等着你去采摘；有数十种鱼类等着你去钓起；有510层矿场等着你去挖透……对于没有耐心和毅力的人，这是不可能完成的。也许，他们的生活方式也是如此，没有坚持下去的勇气。这个小游戏除了娱乐，竟能给我很多，很多……玩过它，我学会了心平气和的思考问题；玩过它，我突然觉得周围的邻居竟是那样的可爱；玩过它，我开始珍惜每一个硬币；玩过它，我没了原先的易怒……正如游戏中的那样，也许人生真的应该风平浪静。一生心血都扑在那三亩七分地上——只为儿时灿烂的梦……

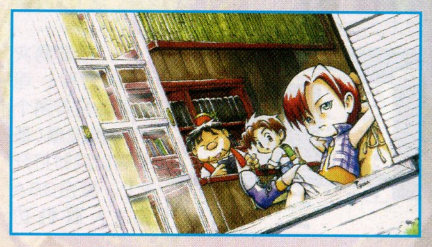
能看得出来，有的同胞为了玩得更好，拼命金手指呀、银脚踝呀什么的，我觉得这样太累（激发联机事件除外）。试想，给你无限的金钱，给你把所有MM都娶回家，给你无数的牛羊，给你无穷的出货，你会快乐吗？反正我是绝对不会快乐的——因为我失去了游戏最根本的初衷。我也不会像有的朋友那样为了那传说中的别墅，勒紧裤带，夜以继日。因为我觉得，除了别墅，还有很多值得我去发掘的地方，比如，感情和人心……

我决心把牧场物语一直玩下去。当然，现实中的人生，这场更好玩的游戏我也要把它玩好。那么，50年后，我会对我的孙子孙女们说，孩子们，爷爷我过去曾经送给过女神鲜花，给过河童黄瓜，把卡莲娶回了家，生了个可爱的娃娃……

幻想终会醒来，而牧场的梦却会一直做下去。我会永远记得，有个扔鲜花到泉水里就出现的女神；我会永远记得，有个矿石镇……

愿天下所有用真心玩游戏的人们永远健康、快乐……

文/众神之尊





联机广场又跟大家见面了，本期为大家带来的是VBAlink模拟器联机教程和游戏王EX 3卡组简介，希望能够帮助大家一起享受联机的乐趣。联机广场欢迎一切读者朋友的参与投稿，只要读者朋友对联机有心得研究，那么就请来向联机广场展示自己的能力吧!来信请至:北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部，"联机广场"栏目组收即可!或者电邮至PG@VGAME.CN。欢迎大家的踊跃参与!

责编：暗凌

VBALINK1.6a模拟器联机教程

近期模拟界真是喜讯连连，继NO$GBA1.9之后，模拟器的老大VisualBoyAdvance推出了同样可以实现模拟器上的联机通信的VBALINK1.6a版，同NO$GBA相比，VBALINK减少了那些复杂的初期设置，操作更加简单，基本上只要略懂电脑的人都可以简单上手。

尤为可喜的是，它完美支持了GBA游戏的各种类型的通信交换功能！而NO$GBA1.9只能用于传输同一版本的游戏，以口袋妖怪为例，它只能支持火红之间或者叶绿之间的链接，而火红/叶绿和宝石版之间的游戏就无法通讯交换了。从这个意义上讲，其联机功能只是个摆设，最多见识一下通讯交换的情形，对于玩家来说并没有太大的意义。而最新的VBALINK1.6a不但可以享受与别人或者自己的其他记录之间相互传输爱宠的乐趣，还能实现不同版本之间精灵的相互交换，使得玩家不再需要金手指就能得到游戏中所有的精灵，让我们为之欢呼吧！

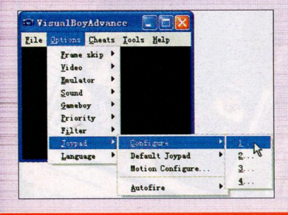
下面，我们就以最热门的口袋妖怪GBA游戏为例来看看VBALINK是如何实现联机功能的：

◆测试环境

PIV 2.4GHz，256M，WINXP HOME EDITION系统，VBALINK1.6a版本。

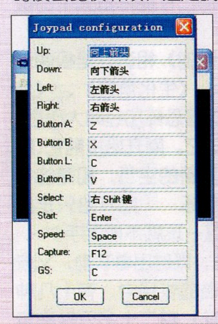
◆模拟设置

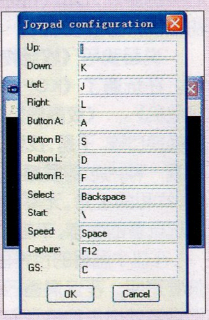
首先请准备好VBALINK1.6A版本的模拟器，解压缩后可以看到一个GBA外形的文件，这个文件就是本文的主角了。



双击两次VBA文件，可以同时打开两个VBA模拟器(最多可以同时打开4个，符合GBA的4人联机功能)，注意，这两个模拟器是不一样的，根据打开顺序分别是VBA1和VBA2，这涉及到记录改名的问题，所以请务必注意。然后分别设置两个模拟器的控制键，即选择菜单Options>Joypad>Configure>1…：

注意两个模拟器的重要的控制按键最好不要设置重复，要不然后来如果有什么地方要分开操作的时候会比较麻烦，这是我的两个设置：





设置好了以后就可以点OK确认了，键位设置完成以后，还有一件非常重要的事情，就是要"把联机线插上"，在VBALINK中，这一步是通过菜单Options>Emulator>Pause when inactive window来实现的：

如果要联机，那么就要取消这个选项前的勾，并且一旦取消，就相当于联机线已经插上，可以开始通信了。要注意，当取消了这个勾以后，即使不在这个窗口活动，如果你按了模拟器的控制键，那么游戏

中仍然会做出相应的回应，这就是前面说控制键最好不重复的原因。当然，这一步在开始的时候可以不先进行，到后面需要联的时候再取消也不迟。

最后说一下VBALINK的记录读取，由于对应了最多4个模拟器，所以生成的记录不再是统一的.sav文件，而是VBA1生成.sa1，VBA2生成.sa2，……看清楚，是.sa1，而不是.sav1！所以如果要用第几个VBA打开ROM，就需要把该ROM的记录文件改成同名的.sa*文件才能被识别。当然，.sgm文件不需要改，直接选择File>Load就可以了，所以要是怕麻烦就用.sgm的存档文件。

说到这里，准备工作就全部完成了，别看这么多，其实说起来就3步：改控制器，取消勾，改记录名。所以还是很简单的，跟着图片就很容易明白了！（众人：怒！这么简单的事情居然被你说的这么复杂！打！）让我们接着看……最关键的联机部分……（口吐鲜血）

◆通讯交换

火红叶绿版：

用VBALINK分别打开两个游戏并读取记录（再提醒一遍改记录名），进入游戏后，先去整理一下身上的宠物，把要参加交换的宠物带到身上（以小火龙和隆隆岩的交换为例），然后控制两个游戏主角到任意一个精灵中心的二层右边的柜台处（左边的柜台是无线通信活动大厅），跟服务员对话（注意，如果前面还没有取消勾的话，到这一步就必须取消了！并且在出交换间以前不能改变该设置！）：



跟服务员对话她会先让你选择是交换还是对战，交换请选上面一项，接着会先进行记录，选两次“是”记录完毕就OK了，记录完毕以后当出现下面画面的时候，按有“2にん せつぞく”字样的模拟器的A键，然后再继续：



之后服务员身边的挡板就会消失，就可以进入她身后的交换间了（如果等待一会以后不能进入反而取消的话，请检查上面的初期准备工作是否已经做好，尤其是那个勾是否已取消）：



进入交换间，中央是一台巨大的交换机器，左右各有一个座位，控制两个主角去各就各位就可以了，就位以后会切入交换画面：



这时的控制就比较简单了，先用方向键选择要交换的宠物——只能选择己方的宠物进行交换，不过可以到另外一方去查看宠物的状态。选定以后按一下A，再选择下面的那一项（上面的项是查看状态），再确定选“是”就可以开始交换了。等两个都达到对方的机器里的时候就表示交换完成了！咦？等一下，好像发生什么事情了……



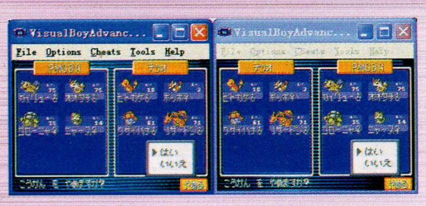
哎，在没有经过修改的版本里只能通过通信交换才能进化的隆隆岩进化成隆隆石了！鼓掌！终于体会到通信进化的真正乐趣了！

交换完毕后会自动返回到交换画面，如果还有其他的宠物需要交换，只要重复上面的过程就可以了。交换完毕后，用方向键控制两个人都选择VBA屏幕右下方的那个小色块やめる并选择“是”就可以退出了。

退出后还会回到交换间的画面，此时只要控制一个人从入口处退出并选是就可以安全退出，过程比较简单。从交换间出来以后，即使不存档直接退出再重新开始游戏，身上的宠也仍然已经发生交换了，并且一开始就是主角从交换间出来的画面，可以试试看哦！另外，从交换间退出以后，那个“勾”也可以再打上了。

宝石版：

其实宝石版和火叶版是基本一致的，只是精灵中心的二层略有不同而已，在精灵中心的二层只要到中间的那个柜台去跟服务员对话，然后剩下的活动一切同上：



火叶与宝石版之间：

都已经不好意思说了……还是一样的……只是进入交换间以后画面会有略微不同而已……而且顺便说一嘴，中文和日文的通信也完全没有问题，只是从中文版中交换过来的宠物的名字会有点古怪。



不过这里还要说几句，根据游戏的设定，首先，在火叶版的交换当中，如果图鉴还没有进行通关后的第一次升级，则不能和同伴交换编号在151以后的宠物；其次，宝石版和火叶版交换过程中，如果火叶版还没有完成通关后的新岛上的红蓝宝石剧情，则不能进入交换间。交换过程中有可能出现某些BUG，因为已经有这样的汇报说某些宠物交换后会变成BUG式的“？”形怪兽，但一般情况下交换没有问题。

◆通信对战

其实对战和交换也是基本一样的，只是选择的柜台服务不一样，所以也就不用一步步地重复给各位听了，下面仅仅简单说一下与通信交换不同的地方吧。在火叶中，只要选择右边柜台的第二项服务就是对战，而宝石更简单，最左边的柜台就是对战柜台。



在选择了这个以后，会让你选择对战的类型（宝石版是在记录以后再选）：



总共有3种对战，单人对战、双人对战和多人对战，其中单人对战就是最普通的一对一；双人对战是一方一次出两只宠进行2VS2；多人对战就是总共4人（需要4模拟器），两人一边，每人出一只，2VS2，各位可以自己去体会其中的乐趣。选择好以后会进行记录，之后和通信交换相似，按A做确定就能进入服务员背后的对战间。进入对战间一人站一边就开始对战了（宝石版和火叶版的区别也只是小小的图像差别而已）：



战斗开始就正式进入各位熟悉的VS画面了，每一回合都要等双方都下完指令后才能开始，这些就是各位训练师的技术问题，战斗的过程就掌握在各位的手中！

最后发几句感慨吧，想当初，手里还抱着“砖头机”的时候，就已经想方设法的去找别人联机交换心爱的宠物，转眼之间（都多少年了还转眼），经历了GBC、GBA和正在痴迷的SP，唯一不变的还是那份未泯的童心，还是时不时地拉几个有共同爱好的人在一起联机游戏，尤其是玩口袋的时候喜欢那种通信进化的宠物到自己的机器里发生变化的感觉，而这恰恰是曾经的模拟器不能给我的——尤其是在当今这个金手指泛滥的年代，基本上什么都能靠金手指解决，全能力999的恐怖宠物，全道具满的恐怖装备……却唯有通信仍然还在掌机上保持着不变的魅力。而当第一次接触到VBALINK1.6时，我真正从心底震撼了，模拟器也实现了完美通讯，这意味着掌机很可能连最后的阵地也……感叹科技日新月异的同时，我也深深感觉到了游戏对我的吸引又减少了一点点——也许正因为有了这样的模拟，反而会降低一些对游戏的痴迷度吧！不过，社会在发展，科技在进步，这也不见得是完全的好或完全的不好，仅此而已……

VBALINK1.6a的模拟通信功能，虽然已经不能说是模拟通信的“领头人物”，却也走在了掌机模拟的前端，想想曾经的TGB，还有刚出生不久的NO$GBA，都是不断地推进着模拟通信的进程。以上的文章只是对口袋妖怪通信交换及对战进行了基本测试，并没有对其中可能存在的问题及BUG进行深入讨论，只是希望通过这样的教程能让喜爱这个游戏的人能分享到模拟通信的快乐，尤其是让各位自己亲身体会到交换中游戏的乐趣所在，大家在看过以后不妨就根据这篇文章也自己去尝试一下吧，要知道，真正的乐趣不在于结果，而在于追求乐趣的过程当中！

文/pmgba genius

EX3卡组简单介绍

文：帕伽索斯

（接上期）

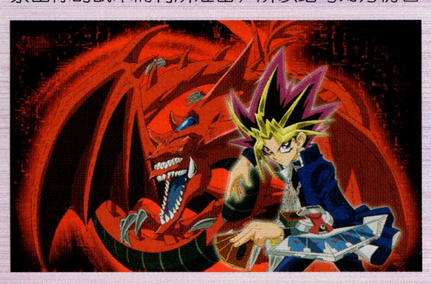


手控战术可以说战斗力十足，也是很多卡组所惧怕的战术。这种方向的卡组不多，没有均卡向那么多姿多彩，充其量在上面介绍的卡组情况下作改变，例如怪兽方面改成放入部分强攻的怪兽，利用强攻来清场，怪兽直接攻击对方等，又或许改放入例如吃人虫等效果怪兽来清场。当然也存在其他类型的手控卡组的，不过不多。

>>>> 约束之地—封锁行动战术

所谓封锁行动战术就是限制对方的行动，包括攻击，魔法陷阱的使用等。而最常见的就是限制对方的怪兽攻击，而自己就利用一些能直接给与对方伤害的卡来击败对方，而不是通过最常见的“攻击”来击败对方。此种战术也有“自闭”“削血”的称呼。

首先是限制对方的攻击，重力网（953）和和平使者（831）都是最好的选择，最好各放够3张，也能实际上根据自己的使用习惯有所减少。封住了攻击，对方自然会想办法破坏掉这些限制行动的卡，所以自己也要保护这些卡。对方最有可能的就是使用魔法，所以放入防对方魔法的陷阱卡，例如魔法发射台（760）这些，数量也是自己把握。当然，以防万一，对方还有可能通过其他手段来破解，放入神之宣告（759）应付突变情况。记住，要慎用，因为代价大，而且对方有可能是故意引你使用此卡丢分的。要用在关键的地方。保护好自己后，就是如何给予对方伤害了。由于考虑到对方很有可能能洞察出你的战术而有所准备，所以给与对方伤害的卡最好是不会被对方的手卡数、怪兽数等所影响的。而能造成对方伤害的，首先考虑拷问车轮（1042）这种即能封锁对方，也能给与对方伤害的2用卡。破坏轮和魔法筒当然更不能少。除此之外，火焰少女（980）和堕天使（992）的组合也行，利用这种怪兽的效果给与对方伤害。也能考虑利用500攻击力带有直接攻击效果的那些怪兽进行直接攻击。给与对方伤害的方法也就这么几类，就不再一一列举了。不建议用那些一次性使用的直接伤害魔法卡，尽可能用怪兽和永续魔法陷阱这些能持续使用的。





由于EX3收录的卡的限制，封锁战术不能完全体现出其多变，单就是在给与伤害的卡方面选择就不多。而封锁战术除了封锁攻击外还有限制对方使用魔法和放置怪兽等方向的，同样因为收录卡的限制，连最基本的卡组都凑不出来，不能不说是一个遗憾。

上面是三个战术的大致方向介绍，除此之外还有一个比较极端的战术OTK（one turn kill,一回杀，尽量在一个回合内甚至是先攻的首回合击败对方），例如EX3里面使用埃及使者卡组的人就是类似这样的。其实游戏王的战术很多，同一个战术思想能组合出很多卡组，在推出新卡后结合旧有的卡研究出一个新的卡组或者新的战术，并且实现往往是很多玩家乐在其中的原因。战术分类没有明显的分界，这里只是大概介绍一下，希望大家看了后能自己研究组合出属于自己的卡组。



vol.5

文/NW旅团 aironline 编/暗凌

Mario家族的GBA之旅大回顾

Super Mario Advance	（超级马里奥A）
Super Mario Advance 2	（超级马里奥A2）
Super Mario Advance 3	（超级马里奥A3）
Super Mario Advance 4	（超级马里奥A4）
Mario Kart Advance	（马里奥卡丁车A）
Mario & Luigi RPG	（马里奥和路易RPG）
Mario VS Dongkey Kong	（马里奥对大金刚）
Mario Golf – GBA Tour	（马里奥高尔夫–GBA之旅）
Super Mario Ball	（超级马里奥弹珠台）

Mario Bros.	（马里奥兄弟）
Super Mario Bros	（超级马里奥兄弟）
Super Mario Bros. 2	（超级马里奥兄弟2）
Dr.Mario	（马里奥医生）

前面几期好辛苦终于把Mario家族中有头有脸的人物“狗仔”了个遍，现在回头看看里面还是有一些疏漏的东西的，舍不舍得扔砖那就随读者大人您了。这次我们要改邪归正，对物不对人了。所谓的“物”就是游戏本身了。今期我们来回顾一下GBA上出过的所有Mario系列的游戏（赶时髦么，因为发现有不少NW旅团的兄弟在做各种专题的GBA游戏回顾）。

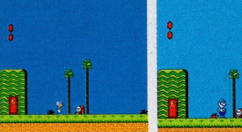
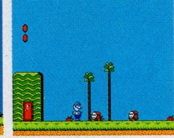
首先我们看一下GBA上出过的M记（不是快餐……）的游戏的列表，以及FC迷你版(Famicom Mini Vol)系列的几作完全移植的FC游戏。

实在令人惊讶，GBA上以Super Mario命名的正统Mario游戏居然全部是复刻版本。难怪有人戏称这4个游戏是Mario豪华版，哈。不过既然是豪华版了，说明复刻的还算厚道，待我一一介绍。

超级马里奥A



GBA上第一个游戏，这个游戏的来头比较复杂。首先是一款叫做梦工厂的游戏，被改编成了美版的《超级马里奥兄弟2》，所以又有个别称为《马里奥梦工厂》。1988年发售的这款《超级马里奥兄弟2》居然又被拿来复刻当作GBA的首发游戏，难怪当年有人大呼GBA是一款复刻用主机。因为是改编自其他游戏。游戏的玩法也与前作大不相同，Mario的跳跃踩敌人的能力消失了，拔萝卜砸敌人成了主要攻击手段（Mario：我抗议！谁说我是偷别人地里萝卜！这些萝卜都是野生的！）。敌人也发生了变化，面具男等新的敌人在这一作初登场。而面具男后来更有幸参演了耀西岛（复刻后为《超级马里奥A3》）、《Mario RPG》三作以及《马里奥对大金刚》等游戏。拥有4个主角也是这个游戏的一大特色。马里奥、路易、碧奇公主和香菇仔四个角色能力各有不同，Mario系列游戏本来就以很细致的手感见长，而不同角色之间的手感差异更是可以用微妙来形容。游戏共有7个大关，最后的BOSS不是我们熟悉的库巴大王（不然大家可能就没法子使用我们的碧奇公主了），而是上期介绍过的瓦特（Wart）。他是用造梦机制造出来的怪物。其实整个游戏都是在Mario的梦中进行的，而幕后黑手居然就是瓦里奥……


上图为《梦工厂》《超级马里奥兄弟2》（美版）及《超级马里奥A》三作的画面比较

超级马里奥A2





这款游戏来头可不小，它是当年SFC的第一款游戏软件，仅在日本就卖了三百多万份的《超级马里奥世界》的复刻版哦！相比之前外传性质的《超级马里奥A》，这款恢复传统动作系统的作品更受到老玩家的欢迎。马里奥兄弟更加圆滑可爱的造型也颇得玩家欢心。本作中除了马里奥兄弟之外，小恐龙耀西作为重要的伙伴也登场了。耀西的出现，让游戏在Mario和Luigi二人的不同手感之外，又提供一种全新的攻略方式。马里奥兄弟骑上耀西后，除了不用担心被敌人一击KO，攻击方式也变得多样化。当然Mario也不是全靠恐龙的助力，兄弟俩也增添了新的能力。例如拿到羽毛披风可以飞翔，以及后来被瓦里奥学会的打夯和斜坡下滑。在铁丝网上开门的技巧被平面化后出现在风之勇者林克的冒险中。我们熟悉的库巴又回来担纲最终BOSS的重任。这一切都让人感觉Mario游戏真是太美好了。







上图为小库巴王骑上耀西也是蛮威风的嘛（合成画面）

超级马里奥A3





这一作的Mario更可爱了，因为Mario是以婴儿的形态登场的。游戏是复刻了SFC上的《超级马里奥世界2 耀西岛》，故事讲述了Mario和库巴大王幼年时的恩怨。老库巴王的忠实大臣卡梅克预感到Mario长大后会成为库巴王的宿敌。所以打算将Mario兄弟扼杀在襁褓中。幸好他只绑架了路易，Mario却落在了耀西岛上。于是耀西们驮着小Mario开始了夺回Luigi之旅。这一作完全是耀西为主打了，Mario坐在耀西身上只好当陪衬。于是玩家快快乐乐地操纵耀西将敌人一口吞下变成蛋，一串蛋跟在耀西身后蹦蹦跳跳，时不时还把蛋当作子弹发射。而被敌人击中后只要把飞掉的Mario再接回来就OK这个设定，让厌倦了碰一下敌人就KO的战斗的玩家也十分满意。游戏的画面堪称四部中最强，在SFC上本来就很出彩的蜡笔画风格到了GBA上再次强化，可以说是GBA上最赏心悦目的2D游戏画面。漂亮的画面，小恐龙和小Mario的可爱动作，加上轻松就可以上手的低难度，连MM们都无法抗拒哦！



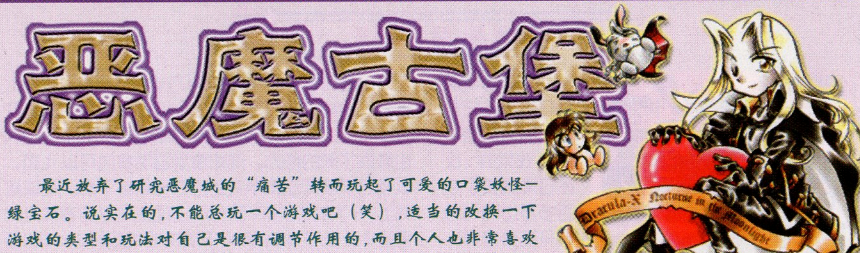
超级马里奥A4





回锅饭四连炒的最后一作。这次复刻的是FC上的经典作品《超级马里奥3》。兄弟俩这次要面对气势汹汹的库巴王和他的7个子女。而兄弟俩肩负的任务也不仅仅是救回碧奇公主而已了，他们还要解放被库巴的七个儿子占领的七个大陆，让7个被变成怪物的国王恢复原形。游戏有Mario单独挑战模式和兄弟俩共同挑战模式，但共同挑战模式并不是兄弟俩一起上，而是一个挂了另一个顶上。马里奥和路易相比，弹跳力不如路易，在空中停留时间不如路易长，但灵活度强于路易。这样一来双人挑战模式就可以让玩家挑战失败后换个手感再次挑战。游戏还为马里奥兄弟设置了花样繁多的有趣道具。树叶可以Mario变身成狸猫装，花朵可以让Mario发射子弹，以及可以变成各种动物的道具，让Mario跳关的道具，甚至还有改变游戏背景音乐的道具。这些道具除了增加游戏的乐趣，对玩家攻关也很有帮助。

《超级马里奥A4》是这四作里关卡最宏大，难度最高的一作，为此而抱怨的玩家不在少数，但是Mario游戏达人们对这个游戏赞赏有加。因为这个游戏流畅度很高，打起来十分过瘾。我曾看过一个《超级马里奥3》的达人录像，此人除了强制关卡基本不停步，平均每小关10秒搞定，用某人的话来说，就像飞一样。这段录像收录了通关全过程，将近一个小时，真是十分过瘾。有机会我会详细给大家解说一下这段录像，让大家对这个游戏有更深刻的认识。



最近放弃了研究恶魔城的“痛苦”转而玩起了可爱的口袋妖怪—绿宝石。说实在的，不能总玩一个游戏吧（笑），适当的改换一下游戏的类型和玩法对自己是很有调节作用的，而且个人也非常喜欢口袋妖怪系列，对培养和收集特别感兴趣！不过话也说回来，每天安排好合理的游戏时间是最为重要的，出外散步、做做运动、聊天学习都对自己的身心健康很有帮助哦！　文/C.A.B.　编/娜卡



近来参与我们恶魔城专区的玩友也是越来越多了，不论是提问有关游戏的内容还是其相关的东西的读者都相当地多，其中问过关于3个版本出城地点及相关资料的占了相当一部分人数，这表明了玩家们对Castlevania系列的出城玩法还是相当感兴趣的。那么这期我们就具体来谈谈恶魔城中所涉及到的有关出城的各种BT玩法吧。

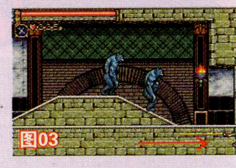
首先，说到出城会有很多玩家来提问说，“恶魔城月轮能出城吗？恶魔城白夜能出城吗？晓月呢？”像这样的问题非常多，所以在此也先和各位说一下，GBA版本的3作恶魔城都是可以出城的！只是出城的技巧方式不同，有的需要特定的剧情才能够出城，而有的则需要高难度的动作技巧才能出城。这期我们就从月轮开始谈吧，虽然此游戏离发售日已经有足足3年半的历史了（汗），不过游戏的经典程度却相当高，也许现在也有很多掌机玩家都还在游戏中吧……

月轮这部作品的出城地点很少，自从游戏发售到现今为止，有过出城的文章非常之少，能够了解到如何出城的玩家特别少见，通过研究游戏来亲自挖掘出游戏中的出城BUG的玩家几乎没有。有很多玩家都提出过这样一个问题，“传说中月轮里的出城地点究竟在哪里？能告诉我吗？”的确，某些恶魔城的FANS可能知道月轮可以出城，但就是不知其出城地点的位置，不过有一点我想这些玩家都应该知道——就是不能够增加完成度。完成度不能增加了，就会导致许多人对出城不感兴趣了。不过话说回来，增加完成度其实个人认为只是一种数据的变动而已，真正地去尝试一下出城，亲自体验一下才是真正的乐趣，当然了，我们栏目里也不会把那些不能增加完成度的出城地点不做解释的。百闻不如一见，下面就先讲解月轮的传说中的BUG——出城地点吧：

图01

要到达出城的地点首先要取得一些流程中必要的能力魔导器，为了能在城外好好地探索一番也请您取得了飞翔之羽后再回到此处（图01）。图中的位置就位于城堡的左下方的地下保管库区域内，此处的黑熊比较麻烦，要小心通过来到图中的门前（此过道的右边门）。之后出门再进来，这样那些可怕的黑熊就复活了，呵呵，为什么要它们复活呢？那就是接下来要说的了，首先利用跳跃看看内森的头是不是能够穿越门前上方的墙壁（一定行的），然后站到门上（图02）千万不要向右走出门，因为那样会卡死，也就是地图上不能显示出你人的位置，如图（图03）一开始掉下去时可能可以观察到自己下落的地点，但如果想回来就不太可能了，只能听见你操纵他的声音。跳上左边高处的天花板就算是出城了，（众人：这就算出城吗？也太无聊了吧）打开地图，看看主角所在的位置，发现还是原来的房间内，但如果你已经拥有了飞翔之羽，那么就可以放大胆子向上飞吧，虽然画面不像月下那样会跟着你移动，但在地图上你可以填满在此过道的


图02


图03

小百科

1、几个月前相关记者对著名的恶魔城系列的制作人五十岚 浩司的访谈录中，制作人提到了NDS的双屏幕给他带来了启发和灵感，看来NDS版的恶魔城作品将会是恶魔城玩家期待的下一个目标。

现在边角栏雪兄的回语渐少，以前那些幽默风趣搞笑的话语也少了，是不是半月化对小编们压力不小啊？如果是那就要注意身体！
季超，15，男，100052，北京市宣武区黑窑厂小区14号楼2单元403室，兴趣：高达、魔力、听歌、游泳、GBASP、看PG、买PG、等PG

正上方所有没有探索过的地图，除此之外利用一些卡片组合魔法效果来玩弄下面的怪物也很有趣，你可以观察到游戏中怪物的行为设定，最爽的就是你可以在它们无法攻击到你的情况下将其解决，放些跟踪弹或者是召唤兽什么的都行……如果实在观察不清自己所在的位置，你也可以打开冰球环绕魔法，像偶一样，慢慢地探索。

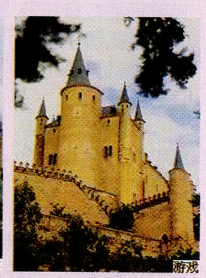
月轮的其他出城地点很少，像这种真正能够到达城外（城墙外）的情况可能没有了，但笔者知道在月轮中搞笑的地方也有一些，能够牵涉到出城的也有：在地下保管库的推箱子的几处地方内森可以钻到木箱里，这可能不是BUG，不过的确好笑（这不叫出城，叫“进城”）。要想钻进箱子里首先得在剧情中玩这个花样：起初来过保管库的任意一间推箱子的房间后再回来，箱子就已经被摆设在标准的位置上了，这样原有的那些碎石块和拜访方式就不会再出现了。首先要取得隐身的组合卡片（推荐用FIREBALL模式来玩），来到第4处（好像）放有箱子的场景，观察一下是否有碎石块与木箱上下重叠摆放的，也就是上面为木箱，下面是碎石块，然后跳上碎石块就能推动木箱了，可不要把木箱推下碎石块啊，之后站到石块旁边利用冲撞把石块撞破等木箱掉下来之前使用隐身即可穿越木箱在其之中了，你可以尝试一下走动和撤消隐身魔法，来看看会发生什么事情，呵呵……（未完待续）


2、最近恶魔城的同人作品——恶魔城之恶梦缠身已经提供下载了，虽然操作方面有些不足，画面也利用了晓月的背景，难度还是挺高的，只能在PC上用键盘操控，不过还是值得一试的……

恶魔城之百科书屋

在那神秘的恶魔城传说中，吸血鬼伯爵通常是居住在城堡之中的，城堡是伯爵每一次苏醒时都会建造的“楼房”。在游戏中，伯爵的城堡各式各样，通常我们这些普通玩家都只是注重着游戏中的城堡，而没有留意这些被建立在游戏中的城堡的秘密之处！如果您是一位购买过正版游戏的玩友（现在买D的太多了），如果您查看过游戏的说明书的话，那相信你一定知道其实游戏中的那些城堡外观造型基本上是来源于现实生活中的，不论是PS版的经典之作——恶魔城-月下的夜想曲还是最初的那些恶魔城作品，如恶魔城 Sharp X68000都采用了现实中的城堡作为游戏的城堡造型，在相应的游戏说明书中都印有真实的图片。


真实


游戏

恶魔城——Sharp X68000（图真实1、游戏中1），这是早期KONAMI公司在PC平台上制作的一款恶魔城游戏，如图，在游戏中的恶魔城造型就几乎与现实中的一模一样。此座城塞（宫殿）建筑位于西班牙的中西部的Segovia(塞哥维亚)小城，城塞被命名为Alcazar，在当地非常有名，是中世纪建造的一座相当宏伟壮观的圣地牙哥式的建筑物。Alcazar城堡又称阿尔卡沙尔城堡，是当年阿方索六世二度征服托雷多时所建的要塞，之后又经数次战火，不断的被破坏，被重建，从而逐渐形成今日的风貌。其实重大的翻修事件在于15世纪，西班牙人曾经对这座城塞进行翻修，而到了19世纪后期也被重建过一次。

Alcazar的建筑特点是尖顶的样式，可它并不像游戏中的那样的高，不过很宽。Alcazar要塞具体开放时间为：周二至周六10:00—14:00、16:00—18:00，周日10:00—13:30、16:00—18:30，门票为125ptas，如果你是出国留学的朋友，那么就请不要错过了哦！

下面就是这座古堡的一些照片，看看吧，是不是能够找到一些游戏中设有的东西呢？





恶魔城——月下的夜想曲，这个游戏同样也使用了塞哥维亚的Alcazar城堡作为游戏中的恶魔城


3、月下夜想曲中的主角小阿在SS版中多了神速靴的设定，这一设定能使任务的前进速度加倍，而且在SS版中也增加了2块新的地图，原本的地下庭院已修建完成！

造型，在3个版本的说明书中（初版、修正版以及廉价版）都印有其城堡的图片。

由于字数的限制，下期我们继续……





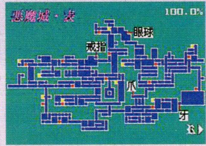



恶魔城之疑难问答区

Q 麻烦告诉我白夜所有魔导器及其作用，钥匙要到哪去找？用魔法锁住的门怎么打开？无限跳跃鞋多少钱？装备怎么卖？碎石魔导器具体在哪？问题多了些，但我已困扰很久，拜托了！

——汗，问题可不少啊。魔导器相信你是因为找不到那些伯爵的残骸而着急吧，可以碎石的皮鞭装备、钥匙、浮空靴的具体位置以及那些残害魔导器，您可以参照如下所示的地图：关于物品的买卖很简





单，在与商人的交谈中可以选择BUY和SELL，SELL就是卖东西了。

Q 请帮我一下，白夜的魔导器如何开关？我只是刚开始玩而已，还有就是怎样看到收集的家具是否齐全了？

——魔导器的开关就在菜单里的RELICS中可以查看，而家具则在倒数第二项的SECRET INFO里面查看，上面的是图鉴，下面就是家具了，如果是“？”显示的就说明该家具您还没有取得。

Q 请问伯爵的名字DRACULA是叫多拉久拉还是叫达久拉？

——这问题比较麻烦了，一般都叫伯爵多拉久拉的，而动画片中的则叫达久拉。

Q 白夜中那个让鞭子自动旋转的道具在哪里取得啊？我想如同月轮里那样护身……

——这个……只要你地图搜索到了100%就一定可以取得了（废话，呵呵），笔者记得游戏开始后不久就可以得到的。

Q 月轮的卡片系统是怎么回事？怎么使用呢？

——又是一个初学者啊，月轮的卡片系统非常简单实用，上排的某一张卡片与下排的任意一张卡片就能够形成组合，总共为100种普通合成魔法（某些魔法卡片在MP不足时是不可以发动的）。

Q 我的白夜目前已经72级了，听你说练到99级后所有的能力值都会提升至999？

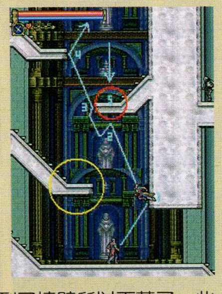
——是啊！偶已经是99级了，所有的能力值均为999，在没有达到高等级之前是估算不出最终能力值是多少的，因为从90级开始，主角的能力数值才会猛涨……而且在此也顺便说一下，能力值满了之后，不论是装备了道具还是解除了装备，对于攻击力等效果值都不会发生作用。

Q NDS版的恶魔城会有吗？会不会是首发游戏？多少钱？

——这个也是最近本人最为关注的事情之一了！不久之前对于恶魔城的制作人五十岚 浩司的访谈录中得知了这样一条消息：制作人说对于NDS的双屏幕以及触摸屏比较感兴趣，会为他带来很多的灵感。从这不难看出，制作团队应该早已经开始开发DS版的恶魔城了，但会不会作为首发作品（GBA的月轮就是首发作品），这就让我们拭目以待吧！

—— 秘籍小游戏 ——

相信在上期的那个攀登的动作小游戏已经有很多玩友都尝试过了吧，这期我就来公布一下答案吧：



首先站在图中的位置，起身一段跳来到1处，此时要紧按R键弹墙后来到2处，由于头顶到了墙壁所以下落了，此时并不要慌张，按住方向键左，在合适的左右位置及高度再起身跳一下，同样按住弹墙键，顺利的话就能由3弹墙直接触碰到4继续弹墙，最后掉落在5的平台上。终于跳上去了，怎么样，是不是很有难度呢？您是否成功了呢？如果失败了，请不要泄气，以后还会有更多的挑战等着你呢！



玩家手记

雪人聊天室





思友

一出关山身飘零，何日重聚无人晓。
秋风瑟瑟吹人冷，独灯残夜孤身立。
君影竟似身前动，君声绕梁犹未绝。
思君念君不见君，惟愿明月寄我心。

表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
--!	安静ing
┏(- _-b)┓	鄙视你！

雪人记事本

1、最近终于有比较充裕的时间来彻底研究《圣魔光石》，本作真是让人有一种情不自禁地沉迷其中的魔力。还好，俺的自制力还是比较强的。这不，又一期大餐出炉了，希望大家能喜欢吧！

2、天气转凉，众小编运动也减少，于是这体型也有横向发展的趋势。幸好编辑部及时组织大家去搞体育活动，众人又是篮球，又是羽毛球地锻炼了一天。次日，众小编均因运动过多腰酸背痛，惟独暗凌MM抱怨脖子痛。原来，众人运动之际，她居然在一旁睡着了，结果窝到了脖子，真是……



↑AKIRA大人的后宫战队。

3、某日去动新部借盘，发现AKIRA大人也在研究《圣魔光石》，而且无意中发现他只练女生角色的秘密。于是，俺冒着生命危险偷偷拍了下来，这可真是一支可怕而又令人羡慕的后宫战队啊！



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**沈阳市的张瞳绯。**
本期赠品是：**火影项链一条。**

来自四川省简阳市的张俊虎： 一日，吾叫朋友还我PG，但身为“动新迷”的他竟说“你叫我还我就还,那我不是很没面子……”吾狂晕不已。（望某A赶快申请专利啊，免得这些人乱说话。）

来自上海的AKIRA： 看看，等偶申请专利了，雪人你就要付费使用了！

来自东北的雪人： 你要俺付费俺就付费那俺是不是很没面子！

张俊虎＋AKIRA： d- _-b！

来自河南省郑州市的赵凌伟： 听说雪人前一段过生日，又听说《动感新势力》的雪拉姬前一段也过生日，难道……大家都来想想为什么，为什么，为什么咧？

来自东北的雪人： d- _-b！长假还没到，不能回去查家谱，真是郁闷啊！

AKIRA＋小狼: 是不是真的,难道真的是赤木兄妹吗?

来自东北的雪人： 俺×※…¥◎，┏（- _-b）┓！

来自天津市的秦嘉庆： 飞月姐姐平时动不动就要K雪人，看来飞月JJ的格斗游戏一定也是玩得很好了，是超达人级吗？

来自北京的飞月： 其实挺一般的,没什么特别之处。

来自东北的雪人： 她可是超达人级哦，真人PK的功夫也不错！这可是经验之谈哦！

来自辽宁省沈阳市的圣才藤岱： 《编歌地带》是这么一回事:我曾经写过一首歌词给你们，是《黄昏》

好像没有看到“异形”写犬夜叉的动漫点评吧！
胡天雪净，17，男，610100，四川省成都市龙泉驿区天生小区107幢1单元4号，兴趣：玩别人的GBA、QQ：282715020

版的吧?我也忘了。我是在无意中看到我的歌的(因为书买来没时间看)觉得效果还不错，于是乎想到这个专题，让大家将心中对掌机、对游戏、对掌机迷，等等的各种感想，写成歌词，供大家来分享。
来自东北的雪人： 嗯，这是一个很好的主意，世界上最聪明的生物果然是读者啊!
来自北京的飞月： 欢迎大家把自己创作的歌词投给我们哦!

某读者： 我觉得本书应该在包装方面进行提高,因为只有一个塑料袋装着,很容易把书弄坏和弄花了。俗话说："人要衣装，佛要金装",其它的都很好!
来自东北的雪人： 嗯，我们一直在考虑一种更好的包装方式，请大家多提宝贵意见吧!

来自广东省惠州市的刘振： 请问抽奖的SP有无翻新机?有无可能有翻新机混入其中?
来自东北的雪人： 当然不会啦!我们的奖品都是原装的正版产品啊!

来自湖南省的罗湘： 夹在信里的回函卡到底能不能收录到边角栏和参加抽奖?
来自东北的雪人： 当然可以啊!不过要想参加抽奖的话，一定要在回函卡上写明个人信息!

来自沈阳市的张瞳绯： 这期《PG》咋这么慢呢?是不是小编们十一都玩儿疯了,把我们都给忽略了?我准备了9个1元硬币8个一角硬币,给我兜都坠漏了。
来自东北的雪人： 让各位读者大人久等了，真是非常之抱歉!不过像这种节假日，运输和印刷等环节通常会比平时慢一些,今后我们一定会尽力改进的!

来自北京市朝阳区的陈雨潇： 光盘什么时候才能变成DVD呢?
来自东北的雪人： 以目前市场上掌机的画面质量来看，做成DVD条件还不成熟。不过，随着NDS和PSP的发售，这种情况也许会有所改变吧!

来自北京市丰台区的平鹏： 装帧和印刷有问题，这次我买的这本《掌机迷》从封面到最后都连在一起，是我小心地用刀划开的。
来自东北的雪人： 谢谢你反馈的信息，请将有问题的杂志寄回编辑部进行调换!

来自广西省宜州市的韦俊卿： 我觉得你们应该在攻略后加上一些游戏的隐藏要素以及秘技，而不应放在下一期或以后才研究，那样不方便玩家玩游戏。
来自东北的雪人： 通常时间充足的话我们都会为大家提供相关的研究，但是由于游戏发卖时间到杂志截稿时间是有限的,有时由于时间过短无法研究透彻,只能分期刊登。这一点还请各位读者大人谅解!






光盘导读

—— VCD影像 ——

01、NDS总汇特辑
02、新作火映
赛尔达传说 不可思议的帽子
恶魔战士、德比赛马、VULCANUS
03、高手竞技台
合金弹头 首关BOSS变态打法
04、攻略前线
F-ZERO 隐藏跳跃地点

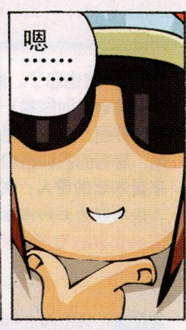
—— PC部分 ——

2003年度日本歌曲精选第4弹

雪人：这位是新读者吧，“异形”在12期曾经写过的!
绫小路义行：不要乱叫我的名字啊! d- _-b!


NAI.KE
最近辛苦了Keetyl.

哦！有什么好关照？

最近的口袋绿宝石攻略本辛苦你了。
哦？要发我奖金么？

嗯……
……

不发！
倒！

掌机
其实是由于……

刚发现绿宝石攻略本中出现了大量错误，你这个月奖金没指望了。

不要呀……

不要扣我的奖金……
噩梦中
都快下班了还在睡！

绿宝石攻略本做完了么?!还睡！

你以为这期间你掌机迷上的工作是谁在做呀？！

对不起，我这就干活啦……

作者：华尧
口袋妖怪绿攻略本
－制作手记

先检查一下吧，不要象梦中的一样……

怎么？还有什么？
你难道感觉不到大家的目光么？

众小编：你不要太悠闲了，再不做完就把你$#^$&%
怎么样？还困么？


工作一拖再拖的人！自觉加班吧！

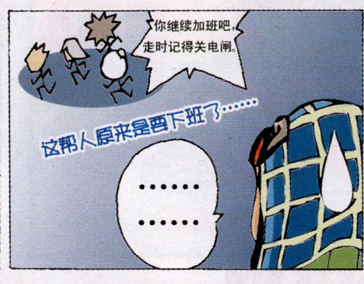

认真工作中……
再不赶快干一定会没命，说实在的我的错字还真是多……


照这样来看，今天是回不了家了，只能在编辑部过了……


怎么办，真是太悲惨了，我是世界上最可怜的人了！

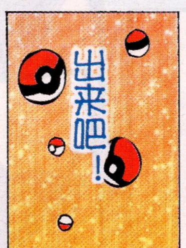

不要太伤心了，你还有我们这些同事呀。

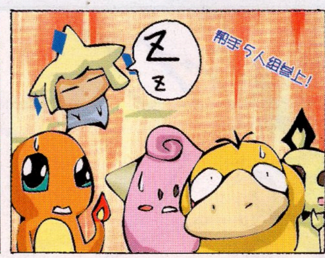

真是太感动了，不愧是我的好同事们……


你继续加班吧，走时记得关电闸。
这帮人原来是要下班了……
……
……

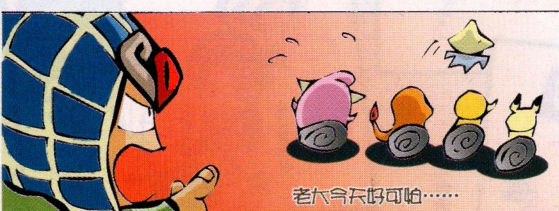

哼！
没关系！
我有帮手！


养兵千日，用兵一时……
在编辑部被人称为口袋之王的我并非浪得虚名。


出来吧！


Z
z
帮手5人组登上！


照顾了你们这么久，也是该你们回报的时候了……

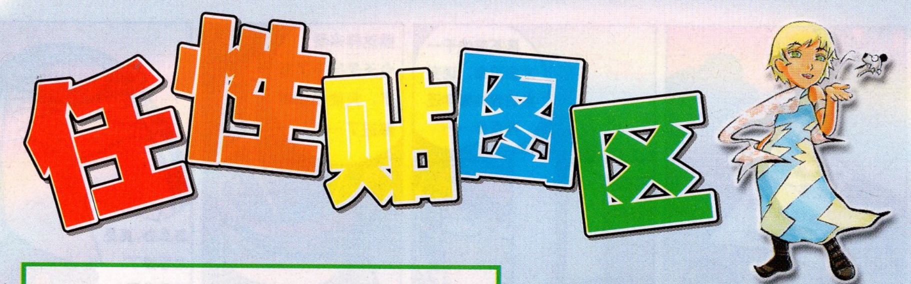

老大今天好可怕……
一个排版，一个润色，一个校对……总之工作没做完之前谁也别想吃上晚饭！！


次日清晨——
掌机迷
开工喽！


雪人快看！我终于做完了，这是样品！
哦！真是太好啦！

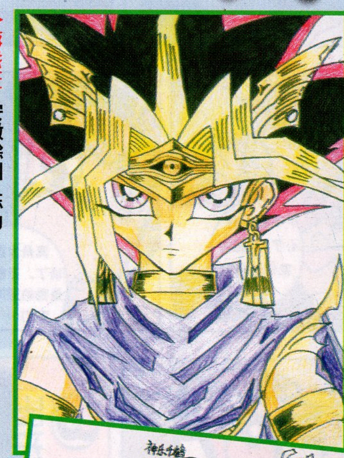

这次的赠品"电极兔"做工还蛮细致。
总算见到正品了。
终于等到了。


人家辛苦了一整晚的……
大家叫 Keety! 赶稿的原因原来就是为了早日见到口袋绿宝石攻略本的赠品"电极兔"呀……
这是攻略本的样品……
这次的赠品真是强啊！
没得说，怎么也得要一个！





↑马里奥赛车 江苏太仓 张小鹏



↑游戏王 安徽滁州 陈功

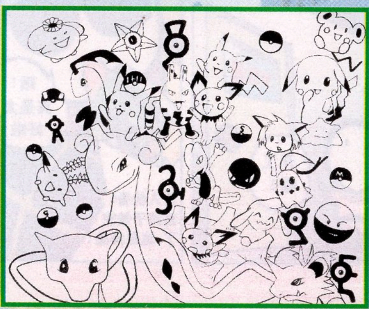


↑雷伊布 上海市 王一桢



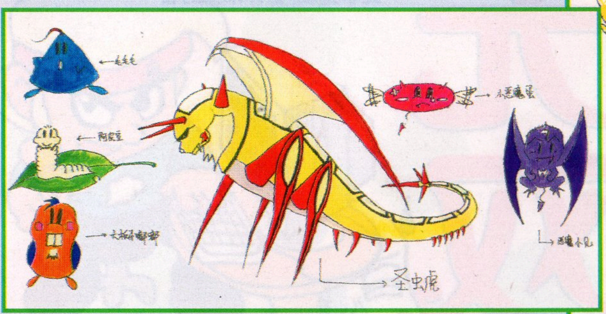
↑库巴 北京市 Medal

↑KOF众MM 江苏常州 徐协

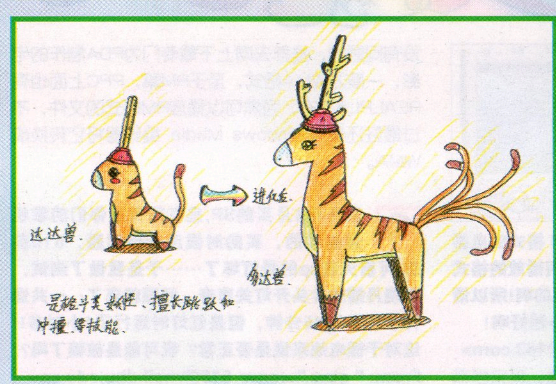


↑口袋妖怪 广西田东 罗吉祥

↓**原创PM形象** **山东烟台**
右边的两只都非常可爱哟！







↑**原创PM达达兽** **四川成都 羽翼-冰雨**

↑**原创PM形象** **湖北武汉某读者**



↑**原创PM乌迪拉兽** 四川成都 羽翼-冰雨
进化后的样子看起来很酷哦。



↑**原创PM雷犬** **河北石家庄 星隐**

本期刊登了一些原创口袋妖怪形象的画稿，大家可以看到这些来稿读者的想象力和画功都不错，如果你有更好的创意，欢迎给我们投稿哦！

上期贴图区的幸运读者是来自湖北武汉的殷力，你会收到掌机迷寄出的一份小礼物，要继续支持贴图区哦！来信请至：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部“任性贴图区”收，别忘记在画稿背面注明姓名和详细地址哦，电脑画稿电邮至：PG@VGAME.CN。

责编/暗凌

问无答双

责编/娜卡
文字整理/窗外不归的云

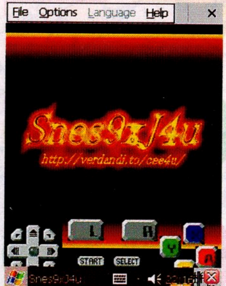
Q 前几期在PG上面看到有写PDA可以完美模拟PS、GBA、GB、FC、SFC的游戏，请问上面模拟这些游戏是不是和PC机上的效果差不多哦?都可以模拟吗?还有PDA放RM格式的电影会不会卡得厉害啊?不能放RM格式的话可不可以把RM 格式的电影用什么软件转换一下转成PDA可以顺利播放的格式啊?呵呵!PDA也是掌机吧!这是PG上说的啊!所以请云云也给我解答一下问题哟!祝PG越办越好啊!



From: "cityhunterfj" <cityhunterfj@163.com>

云云：实际上从现在掌机发展的趋势看，将来终有一天会和PDA融为一体，当前可以从GBA的扩展功能说起，而不久又能从NDS以及PSP的功能特性就能看出苗头，比如NDS的触摸屏，又如PSP的MSD扩展插槽……

你买的HP2210支持双插槽，还可更换电池，是一款不错的PDA，其CPU为400Mhz，这个硬件配置运行SFC等模拟器没有任何问题，至于效果嘛，相当棒，模拟GBA的效果基本可以跑满帧，由于PPC的液晶屏幕要比GBA的屏幕好些，所以图像效果要强过在GBA，而玩SFC游戏嘛自然也没有问题，推荐你用MorphGear这个PPC上的全能模拟器，FC/SFC/GB/GBC/GBA等机种游戏通吃，且操作比较人性化，而玩SFC模拟器的话用PocketSNES也是不错的选择，至于Snes9xJ4u，虽然速度比较快，但是在我的3970上面运行似乎有问题。



PDA看电影的效果要取决于主机整体性能，2210看电影是没有问题的，推荐去网上下载专门为PDA制作的电影，一般为WMA格式，至于RM嘛，PPC上面也有REALPLAYER，当然可以播放RM格式的文件，不过最好还是用Windows Media 编码器将它转换成WMA。

Q 我今年4月买的SP,是在研究过你们的掌机迷去买的，买的时候没任何问题，810美版,可前天我sp的绿灯坏了……于是我做了测试，用晓月播放片头开灯关声音，问题就来了：一共运行了10小时45分钟，但是红灯时运行了1小时多!!这对于锂电池来说是否正常？我可能是被骗了吗？

From: " ggw " <ggw_510@mail.dhu.edu.cn>

云云：绿灯坏了？你是指绿灯不再亮了吗？如果确实如此，那有一种可能就是买到了翻新机，但是从你描述的情况来看"晓月播放片头开灯关声音一共运行了10小时45分钟"，这就比较正常了，实际上你不应该关声音，应该开着声音测试，从这个数据推算，正常游戏且开声音开灯那应该可以运行8个多小时，这是很正常的游戏时间，至于"红灯时运行了1小时多"，那也是符合常理的，你不必担心，至少有一点可以证明，你这块电池性能不错，至于机子是否为翻新机，我不敢确定，如果绿灯不亮的话，去修一下吧。

我今天入手一烧录卡.GBALinkZIP2，但在安装驱动程序时电脑提示说缺少文件，我按照说明书上的安装详解，但是在UsbDriver里并没有"usblink.inf"，不知道是怎么回事?希望能帮忙解决!

From:"heyujie55" <heyujie55@163.com>

电子DIY-GBA Link 4.42
文件(F) 卡带(C) 帮助(H) 卡带类型[ZIP2-256M]
上传到GBA | 烧写卡带 | 添加特殊ROM | 个性化界面 | 系统参数

序号	文件名	游戏名	大小	类型	存
1	BOKU.gba	我们的太阳	121.00M	GBA	有

把"雪人聊天室"扩大一下，让更多玩家来交流，两三篇太少了。刘读者，13，男，102600，北京市大兴区黄村镇林北里9-1-102，兴趣：玩GBA、读书、PG　雪人：这不是还有边角栏嘛，暂时就先不扩了吧!

云云：这应该是你程序没有安装正确，尝试将GBALINK软件卸载，然后重新安装，目前GBALINK最新的软件版本为4.22正式版，安装后在UsbDriver文件夹里一共有“usblink.inf”以及“usblink.sys”两个文件，“usblink.inf”就是驱动文件，你一定要在插上GBALINK之前将程序安装好，那样驱动才会被释放。GBALINK ZIP2不错，多研究研究。



Q 我早有了GBA，但是我实在是受不了它的屏幕给我带来的摧残了，所以下个月打算购入SP(金钱收集中),SP掉漆严重吗？小弟用的是火线+D改卡,自己改过的卡有一半不能正常存档，所以想买烧卡，请问支持火线的廉价烧录卡我该买哪种（存档支持好的）?关于PSP和NDS软件载体的问题，NDS的软件载体达到了128MB(1MB=8Mbit)的大容量卡带,GBA 128Mbit的卡才16MB，如果D商还是用FLASH芯片,一张NDS的D卡的成本不是破百元了,可能还是几百,那不是要卖出了天价,那还买得起游戏吗？如果PSP的UMD光盘破解了,（光盘的成本低），PSP的道路会像PS2一样吗？谢谢啊云!QQ：82313298（结交掌机爱好者）–最后,让我上一次吧！！

From: 任我飞扬<zcsurf@tom.com>

云云：感谢你发来名为“我与《掌机迷》形影不离”的照片，在手机上面杂志封面效果不错，呵呵。说来有趣，火线基本上支持市面上所有的低端烧录卡,比方说灵锐卡、智慧宝盒、QBOY、大众卡、充值卡……我个人推荐一种叫惠灵卡的烧录卡，存档支持做得比较好。NDS刚出来肯定是没有D版的，至于以后D版的价格嘛，肯定也不会低,所以从现在开始应该培养玩正版游戏的好习惯了。至于PSP的UMD,基本上我已经没有抱希望它有破解了,不过好在主机便宜，所以它的销量肯定会和NDS有一拼。



Q 怎样才能看出卡的容量是多少呀,我上次在北京鼓楼买卡，我知道那是64m的卡，我于是什么都没说就给了boss 50元,可他却说这是128m的,我说:"我昨天刚买了一盘一样的，就是64m的,我今天是给别人买的。”他没话说了,就去柜台结帐去了,旁边还有一个女店员小声的问他：“没骗成？”我倒!!js真是太没人性了,所以我想问问怎样能识别容量,请回答我吧,谢谢。

发件人: 316264156<316264156@qq.com>

云云：一般来说，直接从表面是看不出来卡带容量的，我想你应该是指D卡吧，如果是这样子最好先在网上查一下该游戏的容量，然后再去购买，此外有一个方法可以很方便地识别卡带的容量，那就是火线烧卡器的卡带识别功能，它不但可以识别出卡带所用芯片的品牌，还能够识别出卡带的容量。鼓楼的JS也真够黑的……



Q 我住在北京4城区,这里的boss说link zip2要460多,EZ2要530多,价格是否合理？link zip2我很喜欢,它的记忆功能如何，求你们回答我,谢谢了！！·

发件人: zaretul_212414<zaretul_212@sina.com>

云云：官方公布的价格是428元,当然,这是指卡带的价格,而烧卡器现在一般都是买USB接口的,大概是98元,BOSS如果说卡带就要460多,那无疑是在诈你了。至于EZ2,你问的是哪个版本的价钱?如果是256M版本,那就差不多了,一般现在市场上卖都是烧卡器+256M卡带=520元左右。LINK ZIP2当然好了,做工也好，功能也不错,二代卡增加了真实时钟功能,同时也改进了记忆功能,现在是硬件记忆,很爽的。

Q 请问为什么用魔卡的128m烧录卡来烧《塞尔达 不可思议的帽子》玩到森林时会死机?发出吱吱的声音?

From:"gaoqiang" <gaoqianghuang@tom.com>

云云：有两种可能，首先你下载的ROM也许有问题,请下载正确的ROM，然后也许魔卡对这个游戏不支持，由于我手头没有魔卡，所以暂时不清楚是不是硬件的问题，你尝试给ROM打补丁，如果还是不行，那就是兼容性的问题了。

Q 1、最近打算NDS一发售就入手NDS,但怕买到水货,所以请你们指点一下在福州有哪些信誉比较好的店,拜托啦!!

2、听说会有港版NDS发售,是真的吗?如果是真的会在什么时候发售呢?

以下两个问题请你们一定要告诉我,不然小弟会抱憾终身,死不瞑目啊!

from:zhouqiubin@sina.com

云云：1、在国内买到的NDS全部都是水货，所以你就别担心了，最关键是在哪里买便宜。这个就要问当地的朋友了。

2、确实如此,前些天有香港的朋友告诉我在电视台看到了NDS的电视广告，顿时产生了偷渡去香港的想法。

Q 我的SP是去年或更早一些时候买的,大概隔了半年后我拿出来充电时发现插上充电器

“20期了，20期了，你浪费了多少钱？”不支持我买PG的妈妈说。这时爸爸也来说“20期了，我忍了20期了……”我原以为会死定了，可他却说：“这期我要先看，我忍不住了。”孙孟炜，15，男，210048，苏宁大厂区南化新村14幢501，兴趣：口袋、恶魔城、听CD、玩CS、传世、传奇、写作

后SP的黄灯一直不停地闪。我一开始以为是电压不稳，可换了几个插座后还是老样子，后来打开电池盖想把电池取出来，但当把电池抬起到一定角度时，黄灯又恢复正常了,放回去就又闪了,最离谱的是即使是这样还是能充得进电,只不过充了5个小时灯还是红的。是什么问题？请指教。

"Freak" <snailandgbasp@tom.com>

云云：机器应该没有问题,这种情况跟有些读者碰到的红灯绿灯交替闪烁是同样的道理,接触不良,只要能充进去电,就别太在意,机器没有任何问题的。

Q 我是一名掌机迷！特爱玩GBA，我想问一下，随着NDS与PSP的出现，GBA会像GB那样被淘汰吗？快给我回邮哦!谢谢了。

From:"a04cong" <a04cong@163.com>

云云：即使NDS和PSP不出来，总有一天还是会有新的掌机来取代GBA的位置，事物是不断变化发展的，这一点我们要深信，虽然到今天GBA都才不过三年的寿命，但是由于游戏界竞争日益激烈，再加上各大厂商，尤其是SONY对掌机领域早就虎视眈眈,因此新一代掌机之争是难以避免的。不过从目前的形势来看,在短时间内GBA不会被淘汰,因为玩家的消费水平并不一致,你我身边还有许多人在玩GBC甚至GB,也许几年后GBA还会拥有一些市场,这是肯定的,不过大势已经趋向于次世代掌机了。

Q 首先，gba的电视接收器可以用在sp上吗？第二，你们在上期说的那个sp充电器-GAMETOP在网上有得卖吗，哪儿？

from"李均潮" < pckk520@163.com>



云云：1、要看是哪种电视接收器，如果是一代的电视接收器，那SP用起来就比较困难了，说白了，SP不能用一代电视接收器。但是，第二代电视接收器可以用在GBA SP上面，因为第二代不需要像一代那样必须要把GBA拆掉才能装上去，第二代烧录卡只需要将GBA/GBA SP插进去就可以了。所以嘛，你别担心这一点。

2、网上有卖啊，圣嘉网上超市就有卖。

Q 我几天前买了背光板，自己装好后，发现效果不怎么好，比不装前蒙了好多，晚上看，有的地方过亮根本看不到，16期的掌周边介绍不是说可以和SP媲美吗？买回来装后好失望啊！

From:"gjh115501798" <gjh115501798@126.com>

云云：是这样的，GBA背光板有许多种，当然最好的就是澳大利亚原装的afterburner背光板，这种背光板质量过硬，效果惊人，我以前就试过在GBA上面安装，确实能够媲美GBA SP的效果，如果能加一个可调光IC2代芯片就更完美了，那就不需要在GBA上面打孔了，但是呢，现在国内卖的大多不是原装afterburner背光板，所以你安上了效果会感觉不佳。另外，你也许安装的时候没有按照步骤来，这样自然没有发挥出背光板的最佳效果了，你最好给我拍张照片，让我看看这是不是原装的背光板，那时候就好下结论了。

Q 我烧了zelda小人帽到GBALINK ZIP2里，但是我无论是用哪个版本的软件（包括最新的4.42版）还是打补丁都没用，游戏能够进，但全是马赛克啊，根本不能正常玩。

云云：其实现在有许多用GBALINK以及EZ的用户都有反映在玩小人帽时出现问题，归纳起来还是因为ROM的问题或者使用上出了问题，像存档大小没有设置对就不能正常游戏哦。此外，软复位以及金手指都最好不要使用，加载了这些就会对ROM进行修改，可能这会导致花屏哟。如果以上几点都没有错，那就只能去换个ROM了。

Q 小神游SP出了,我想买一台啊，但是网上说小神游SP做工很不好啊，我想问一下真的这样吗？

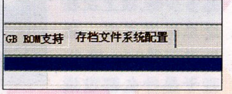
From:hitty@163.com



云云：其实GBA SP全部都是在中国大陆生产，小神游SP自然也会用GBA SP的生产线，因为生产线可不是说建就能建成的，那个投资……实在太大了，神游公司肯定会用现成的生产线来造小神游SP。至于原材料方面，那肯定也差不远，担心小神游SP和GBA SP做工不同的玩家大可放心。

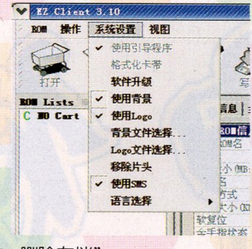
Q 我是用的EZ1老版256M卡带，听说软件升级就可以拥有SMS记忆棒功能？请问该怎么用啊？我好想要记忆棒哦。

From: "harry" <harry3456@163.net>



云云：没错，即使是EZ1/EZ2老用户通过软件升级都能够使用SMS功能，目前EZ Client最新版本为3.10，去官方网站下载后将驱动升级为Drivers1.51,升级方法在软件包里有介绍，这里就不再多说。打开EZ Client 3.10,先将卡带格式化一次，然后再点击“系统设置”，将“使用SMS”选上，然后再点击软件右边的“存档文件系统配置”，这时候软件会提示将把卡带的ROM区最

后2M作为SMS区，请不要使用这2M空间。经过这番设置，SMS就可以正常使用了。在GBA端有一些快捷键，分别是"L+B：存档，按完L+B后再选中要读的存档按下A就读档，L+A后按SEL：删除存档"。



Q 我用GOOMBA将GBC游戏转换成GBA文件，但是在GBA上玩的时候发现没有色彩，我可是转的GBC彩色游戏啊，这是怎么回事？我设置错了吗？我可不想体验GB的感觉。

云云： 这是没有办法的，在前几期我都有介绍，GOOMBA最新的版本都不能将GBC的色彩还原，所以还是先忍一下吧。

Q 1、我看见许多游戏它们的存档方式都不同，还有存档大小也不一样，怎么回事？
2、记忆棒里的存档可以直接拷回电脑吗？

云云： 1、没错，GBA卡带有这几种存档方式：flash、eeprom、RAM，它们类别不一样，存储原理也不相同，这是厂家自己选择的，记忆文件大小嘛，也有区别，有64K，有128K的。如果在烧卡时选择错了，存档就会出错，好在现在的烧录卡在烧游戏时软件基本上都能智能识别存档大小，所以不用担心。

2、不能直接拷回电脑。你可以先拷到D卡里，然后再用烧录卡将进度从D卡里备份到电脑里。

Q 倒霉啊！我的GBA SP屏幕被摔坏了，有没有什么办法能够换掉？有没有专门的屏幕卖？我想买一个来自己换，麻烦吗？

云云： 市面上是没有专门的屏幕换的，只有去游戏店看看有没有主板坏的SP，那样还可以低价买来自己换了。如果你没有电子维修经验，我建议你还是去店里换，搞坏了可不好。

Q 我买了EZ3，980元，好贵啊！又要吃泡面了！现在有个问题，和存档有关，EZ1虽然支持单个游戏多个存档，但是EZ3却不支持，存档会自动覆盖，这是怎么回事？



云云： 我手头暂时没有EZ3，不能测试这个存档问题，但是从官方得到的回答是这样：可以在EZ磁盘区域，按L+R 可以选择另外一个文件存档。读档的时候只需要在存档取选择你需要的存档按A即可，然后选择正确的存档对应的游戏进入游戏。

Q 以前在游戏店买了一张灵锐卡128M，但是现在我买卡那个游戏店已经关门了，现在我没地方烧卡，怎么办啊？哪里有灵锐卡的烧卡器，还有软件？

云云： 很抱歉地告诉你，市面上极少有灵锐卡的烧卡器卖，因为这个烧卡器是专门设计给店家使用的，也就是专门来赚烧卡的钱，一般玩家买不到。而软件呢，更是找不到了。但是你可以购买一条火线烧卡器来解决这个问题，火线支持灵锐卡的烧录。据龙啸九天称下个版本会支持灵锐卡的合卡烧录。

本期包打听

Q1 云兄：请问实况口袋棒球1+2中的2的故事模式如何打开？1的故事模式我已经玩过N遍了。
From:" andy168" <andy168@mail.china.com>

Q2 我的牧场物语里的护士艾利爱情度已经大红心了，我家里也扩建了3次了大床也有了，她送的干花也有了，为什么我向她展示青羽毛时她还是不肯嫁给我呢？请你速回啊！ 浙江温州的chese

Q3 我买了中文版的特鲁尼克大冒险3，但通关后我到大树前输入咒文，咒文是快开开，可我怎么也找不到"快"字，晕啊！老大我该怎么办啊？

Q4 我玩最终幻想1+2A的1时，不知道沙漠旅团的具体位置，还有在火之混沌的大地图这一层，攻略上说在一片沙漠里一棵树前调查，飞空艇就会出来，具体该怎么做。希望各位达人能帮我。
From:liubo8811<liubo8811@163.com>

Q5 1、如何在月光宝盒(SMS2记忆棒)中改出洛克人ZERO3的全头部芯片，身体芯片，脚部芯片，4E罐和全EX技能啊??
2、怎样把口袋妖怪–绿宝石的重要物品栏的第一个物品用月光宝盒改为抓梦幻的船票，抓路其亚/凤凰的船票，，以及抓迪奥西斯的船票啊??
From:"六翼天使ZERO"
<zhouqiubin@sina.com>

在掌机身边，可以感到无穷的快乐！这种快乐，就像置身于宇宙之中，什么都不用想。
马鹏飞，14，男，830022，新疆少乌鲁木齐市入钢一中初二4班，兴趣：玩GBA、打篮球、学习





封神榜

VOL.19

文字整理/窗外不归的云
责编/暗凌

封神五大强人榜

期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
14	口袋弹珠台	508亿	左丰芹
18	马里奥赛车	彩虹赛道全程45.61秒、单圈14秒 85	香蕉超人

以上游戏封神记录欢迎大家挑战



本期注目：

1、《火炎纹章 圣魔光石》HARD模式主角0经验不转职不访问村庄不用加能力药通关

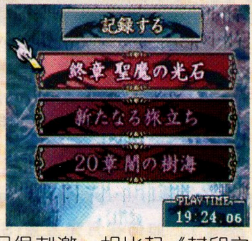
2、《银河战士 融合》HARD模式3分钟最速脱出

3、国产同人游戏《特训》记录再次创新



1 《圣魔光石》HARD模式超BT通关

挑战/讲解：超兽王辉刃



这种超出常理的BT玩法应该没多少人试过吧，而我就刚完成了这种玩法，所以就想把心得跟大家分享一下，虽然这种玩法听起来很难，但很刺激，相比起《封印之剑》同样玩法已经算简单的了，就封印来说HARD模式罗依0经验都已经够玩了。

基本上从第3章到20章女主角都是被塞特哥哥扛着的，以20级的塞特哥哥的能力在扛着女主角的情况下也足够对付绝大部分的敌兵，他是初期的主力，到第5章斗技场前90%的敌人包括BOSS都是他解决的，之后就在斗技场把他练到20级，小黄和红发剑士也是，可能是我运气不好吧，红发剑士20级才8点的力量在HARD模式里根本就毫无用处。

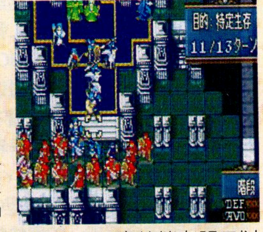
出现第一个难点的地方就是第9章说得小枪女那关，要说得她就要女主角站到小枪女的移动射程外一格，算好移动后，却被小枪女右边的战士冲上来用普通攻击秒杀了。想了很久，试了很多种方法，最后决定把塞特的武器全部拿下来冲过去，小黄等20级的人就到桥那里阻止并消灭敌人，试了两次后总算成功了。

在第10章中好不容易留下了女剑士玛利卡的一点点HP，把她引了出来，她却走去打小枪女，这时小枪女只有2级，以为死定了，谁知回避了玛利卡的攻击后一枪捅死了玛利卡，重来……又换了两种方法，主要人员都保护好了，她走去打我20级的小偷，还好，挨了一下必杀

都没有死，最后佣兵队长说得，然后又在斗技场练。

这种玩法最艰难的时候莫过于被敌人围殴了，自己的队伍都是低级职业，而敌人是高低职业汇集，难度可想而知。武器也是一个问题，在隐藏商店买必杀武器用光了钱，5章内基本上用到差不多了，有一次忘了买武器，结果在战场上用到只剩神风，还好敌人也没几个……弹尽粮绝了，没办法，过关后把转职道具和加能力道具都拿去卖了，反正都不用。这种被围欧的局面几乎章章都有，甚至有更离谱的。

在17章时更加艰难，无耻到要拿小朋友等村民来做肉盾，我自身都难保，更别说要救他们。说得天马大姐已经是用尽全力了，就连队中最强的小龙女也被两个暗巫师秒掉，这一战出战的基本都是后加入的高级职业人物，这关可以说是硬着来。追击手王子躲在树上跟巫师磨血，小龙女冲去秒掉BOSS，塞特扛着女主角去制压，艰辛的一仗啊。



然而保护国王那关不比上面这关难度低，左边的三人边打边跟大队会合，进而形成图中这种局面，图里看不到的是左上角塞特挡在路口以一人之力挡N人大军，而且敌方都是高级职业，下面看到的更是无敌难打，用时最长的那一回合用了45分钟。

也尝试过进遗迹打；虽然我用的都是高级职业，但是那些人物都是后来加入的，不是我练到20转职的，上到第4层已经是极限了，那些怪物不是魔力全满就是速度全满，根本不是人打的，后面的更加不敢想象了。但也出现过一次奇迹，在第二层时天马大姐用斗斧枪杀掉了4只半人马，这种局面已经难到逆天了。





20章比终章更难打，虽说战前也卖了转职道具和加能力道具，买了些银武器和必杀武器，但这关的怪物就像是能无限出现的一样，打完一批又来一批。打到30回合时武器已经所剩无几了，小龙女的龙石也只剩10次，打算用她跟尸龙打，结果被一下秒掉，重来……用塞特拿银枪跟那个司祭拼命，其中出了个必杀干掉了司祭，但塞特也离死不远了。然后用贤者拿神风跟尸龙拼命，还以为打不死，谁知第一下就出了必杀干掉了尸龙，以为这就打完了，用天马公主把女主角搬运到魔殿门口准备制压。谁知下面的高级眼球怪一下远距离魔法，女主角第二次被秒杀，重来……还好是模拟器，要是GBA的话肯定把机器扔了，打这关我真的差点就绝望了。

终章反而不是很难打，双圣器有一半用不了，龙女和多拉斯（狂战士）跟尸龙拼命时都差点就去了那个世界，打BOSS时塞特、斧骑、贤者3人围攻，伤痕累累地过了这关，没转职的男女主角在最下面看戏。打魔王只用了两回合，虽然不是秒杀（以我这种程度是没可能的），但也很快解决，龙女一下攻击，贤者神风两下攻击，斧骑神剑一下攻击，最后就这样了结了魔王。



云云乱批

如果是单纯在掌机上面玩出这种水平，我相信能做到这样的是非神莫属。这篇稿子的重点不是封神，因为这不是真正意义地从头打到尾，模拟器在这里发挥了至关重要的作用，当然，一般封神是不会允许这种情况的。但是我认为本次比较特殊，作为要尝试一种极限可能性的"勇士"，在通关过程中所遭遇的烦恼是可以理解的。



2 银河战士HARD模式最速脱出心得

挑战/讲解：C.A.B.



最近偶正在攻FF1/2/X，都是幻想系列，闲暇之余玩银河战士来解手痒，一开机看到通关存档，想起了以前最后通关时的情景，真是太爽了。偶这次就想用这个通关前的存档挑战一下最短脱出时间，虽然这个想法比较单调，但在本人研究了整个脱出过程后，感到这样做还是非常有挑战性的！

要想在最短时间内脱出，首先必须考虑几个方面的因素：第一，路程，好在路程是固定的，但也不是完全没有偏差，控制水平的不同会影响最终结果。第二，BOSS战，跑到原本着陆的太空机前会发生最后一场BOSS战，打倒BOSS的最快方法也是很有讲究的。第三，要非常熟悉整个脱离路线，也要掌握逃跑时的最速方法，比如某些地方要跳跃，但不能跳的太高以免在空中浪费时间，要记住在地面跑是最快的！下面就开始讲解：

开始处首先踩下引爆开关，随着倒计时的开始按住方向键右开始狂奔吧，不要忘记开枪把门打开！之后按住右不放，直到出门来到电梯这里下去，本人在乘坐电梯过程中，在版面切换后仍然可以看见时间在2分50秒以上。到达地面后立刻往左门射击并向左跑动，在射击的刹那时间应该在2分45秒以上。向左出门后立刻向左斜下方射击打开左下角的那扇门，继续前进就会来到一处由四个平台所组成的向下区域，如果谁有本事能正好从中间掉下去也算我服了他，这里偶只接触了两个平台，进入底下那扇门时，时间可以保持在2分39秒以上。到这里就算完成第一个难点了，如果此时的时间在2分38秒的话还是重新来吧。

接下来要通过一个记录点，由于地面是下凹的，所以出门前的跳跃不要跳太高，只要能跃过地面，或者最好一跳就能跳在地面上就很完美了。通过通道又会遇到一处向下的阶段，出门立刻转身下落，然后继续左右转转以最快速度避开那两个平台即可，不要转的太快以免攀住墙壁（汗）。最后通过长长的直道后，立刻定点保持高速状态翻转来到底下，按A键跳跃后向前冲刺抵达BOSS处。

BOSS房间会有BOSS蜕落的外壳，在接近外壳时马上转身往回跑，BOSS就会出现，站在BOSS的爪子下方，等它大叫一声后按住A键高高跳起，BOSS必定会抓你一下，此时的时间应该是2分19秒。剧情之后立刻跳起吸取细胞核装载新能力，1分59秒最好。这里就是最关键的地方了，吸取细胞核同时按住L键和方向键右冲到BOSS面前，一旦子弹射中BOSS就立刻回来避开BOSS的第一击，然后以最快的速度返回并疯狂射击！！注意，站立的位置不能太接近BOSS，也不能离BOSS太远，最好是利用枪下边那道光线射BOSS即可KO它（EASY模式让2条光线击中BOSS会更快），整个过程中BOSS只会吸收"能量"而不会反击。如果快的话2分52秒BOSS就已经变红开始爆炸了，最后再放个X光弹扫平它吧！





个人感觉最终BOSS最难，必须做准每一个动作BOSS才会乖乖地听话。偶最终的剩余时间是1分37秒97，最好时能达到1分38秒前上船，也就是3分钟-1分38秒多=1分21秒多完成的，有兴趣的玩家也来挑战一下最速脱离的紧张刺激吧。

云云乱批

以前给大家放过C.A.B.做的《银河战士》封神，现今《银河战士》已经成为超级热门。当然，《银河战士》一直都是为玩家所喜爱的，但是最足以证明这一点的恐怕就是美版NDS将《银河战士》演示版作为随机赠送软件吧。NDS版和GBA版将会有着完全不同的体验，以前看预告时就觉得震撼，NDS一定要第一时间入手啊，美版NDS捆绑了银河战士演示版，价格折合人民币才1200多，太值了！

3 《特训》记录再创新

挑战/讲解：dib2



这是我第二次投稿了，19期PG中稿后兴奋了好久，谢谢对我的支持，这次我再接再厉献上国产同人游戏《特训》最高记录的录像。这个游戏在16期PG的纪录是134.613秒，这次我的成绩是375.302秒，半个多月的汗水啊！

简单、刺激、适合反复挑战——这就是国产同人游戏《特训》的特色，游戏虽小，乐趣俱全。这款以躲子弹为卖点的小游戏，早在16期的PG上就有PG工房的PKzero达人参与封神，成绩为134.613秒。经过我N百次的反复挑战(此言不虚)，现终于创造了375.302秒新记录，下面就来谈谈自己对这个游戏的心得。

首先，这种考验反应力的游戏头脑一定要保持清醒，建议挑战前喝杯浓茶，不是说笑，谁也不想眼看破记录在即，却因疏忽被一冷弹击中，那你就没事偷着郁闷吧。这个游戏推荐大家用模拟器来玩，GBA屏幕可是公认的又小又暗（SP除外），若有手柄更会令你事半功倍。当然，手感也是玩好游戏的不二要素，当子弹如潮水般涌来时，利用上佳的手感在枪林弹雨中穿梭，随着抢眼的“酷”出现，成就感油然而生。手感没有个上百遍的重试是练不来的，各位加油吧！

战前准备差不多了，接下来谈谈实战吧。首先要清楚的是游戏中的四种射击方式：高速弹、诱导弹、高速诱导弹、精确射击。这四种方式在游戏前期和后期的躲法可是不同的，我来具体说明一下：

前期：因为此时弹幕不是很密，所以尽量保持在屏幕中央，不要来回盲目躲避。子弹从屏幕射出时，是以战机的大致范围为参照的，盲目乱动只会减少自己的立足之地。前三种射击方式基本构不成威胁，只要看准提前躲避即可。精确射击稍有难度，做大面积的移位即可躲过。

中、后期：此时弹幕的密集令人发指，不要停在屏幕中间了，应停在屏幕大约三分之一处，等子弹出到差不多时，看准子弹空隙，马上移到另一侧相对安全的三分之一处，如此反复。这样做的目的可以将子弹火力吸引到这两处，大大减少战机中弹的几率，再配合反应和手感，打出三百以上的成绩将不再是梦。诱导弹和精确射击根据前面的方法躲，高速弹和高速诱导弹在此时变的相当棘手，它们速度太快，要注意提前躲（具体也没什么特效的躲避法，用你的运气和反应好好应付吧）。

技巧讲解结束，欢迎广大达人来挑战，不过希望大家能以录像的形式来挑战（请不要用即时存档或截图的方法，原因应该都知道吧）。看着自己的战机在疯狂弹雨中穿梭自如，这种语言难以形容的成就感的享受，大家都来试试吧！

云云乱批 您这样玩确实有够疯狂！上次Pkzero已经玩出让众人心跳不已的成绩，这次你更是达到了一个全新的水平，祝贺你！375.302秒的纪录，我猜想近期内应该没有谁再能打破了，至于这个游戏，确实很锻炼人的反应力，多玩几次相信有好处的。

云云胡侃：

1、NDS发售在即，倒计时开始……日版是等不了了，美版送银河战士演示版，看起来挺不错。

2、人的欲望确实是无止尽的，N-GAGE QD又揣到我的口袋里了，终于还是舒服了，汗……

3、看了《可可西里》，整部片子十分平凡，就像记录片一样，却让人感叹生命的可贵，实在是近期不可多得的好片啊，赞！

高级战争外传 白夜狂想曲

文/暗·文彬
编/雪人

接上期

第三章 共患难

"听说过，可是他们只有三个人……"

"还有一人名叫Hawke，是他们的首领，如果那晚他也在，我就救不了你了——据我所知，那家伙是吸血鬼，而且是贵族。"

"哦，你正好说到我想问的，为什么你会救我？还有，我背上的伤是你治好的吧？"

"原因很简单，我要不受干扰地独自完成自己的任务，带着一个伤员的话我也会很为难。"

"你还想说我康复了可以帮你杀掉他们三个吧，别做这种美梦了！"

"我没这么说，请不要随便猜测别人的想法，我在这层的服务台等你，30分钟。"

Andy出去了，门被轻轻关上，Sonja端坐良久，终于还是拿起衣服走进了浴室。

"你要去哪儿？"

"你到底想去哪儿？"

"不说话，好吧。"

Sonja甩开Andy的手，向旁跑开。刚跑出第二步，Sonja便被一只有力的手臂拉了回去，与此同时一辆轿车几乎贴着她冲了过去。Sonja一脸惨白，好一会儿才喘出口气来。

"过马路前应该先看清楚。"Andy扶住Sonja的肩膀，Sonja转过头不看他。"你想讽刺我就请直说。"

"抱歉，我只是想告诉你，小心些，好么？"

Sonja看着Andy的眼睛，默默地："你的眼神告诉我，你刚才是真的为我担心，算了——说出来你也不会承认。不过，我给你个建议，担心我逃的话最好拉住我的手，看上去正常些，刚才那样抓着我的手腕走路，别人看到会报警的。还有，接下来你有什么打算，能不能告诉我？"

Andy点了点头，拿出一个小指肚大小的银色小球递给Sonja。"塞在耳朵里，这既是耳机又是话筒，我们边走边说。对了，给你这个。Sonja打开挎包，意外地看到了自己的银鞭。"给我这个，你不怕我'越狱'？"

"现在我们在一条船上，而且现在我的目的变了。"

"那你的目的是——保镖不成？"

"算是吧，虽然只是暂时的。"Andy转头看了Sonja一眼。Sonja赶紧移开视线，然后低下头狠狠盯着他的后脑。

"现在是去哪儿？"

"机场。"

"你有自信带我上飞机么？我不去学校，恐怕早上了'通缉令'了。"

"我给今天上课的教授发了邮件，以你的名义请了假。大学生的出勤不重要，没人会注意你。"

"父亲会知道的，今天是每周他给我打电话的日子。"

"是么？你的手机……可能是昨晚掉在哪里了，这……"

Sonja忍不住笑了起来。

"别紧张了，骗你的，从来都是我打给父亲，而且时间不定，我们这一走，神不知鬼不觉。"

"可以问你一个问题么？"

"说吧。"

"为什么愿意跟我走，令尊保护你应该会让你更安全吧，何况，我……"

"你对我很信任，所以我确定你也是个值得信赖的人，而且，我现在这条命是你救的，交给你也说得过去。"

"你这样的公主的确出乎我的意料，隐藏身份去做一个普通学生就很不寻常，现在又说不在乎交给我……"

"住口。我没说不在乎，昨晚我们根本没分出胜负，到时候，还不知道谁会'交给'谁呢。"

"出租车！"

"Andy，我忘了带证件，能不能先回去一趟？"

"回去的话就别想回来了，看看挎包里面。"

银鞭下面压着一个很别致的绿色女式钱包，打开看看，厚厚一叠现钞、一打信用卡、一张护照，上面的国籍是"橙星"，而且是免入、出境手续的高级护照。

绝对全买NDS，不过不是今年。但是我绝对支持NDS，因为它是任天堂！
洪启聪，19，男，510006，广东省广州大学城中山大不至善园2-511，兴趣：GBA、任天堂的游戏、魔兽、集邮

"真服了你，这样的护照，你有多少？"

"在路边停下就可以，给，不用找了，不客气。"

"当心隔墙有耳，出租车！"

两人共换了三次出租车，在整个城市中绕了两个大弯，又走了长长一段路，两人才来到机场。

"你不觉得累么？我快转晕了。"

"我们的目的地必须保密，而且我们不能在机场等太久。"

Andy带来的护照果然管用，没有一点耽搁，两人登上了飞往蓝月的客机。

Andy戴上一副墨镜，在靠近过道的座位上坐了下来，Sonja坐在靠窗的位置上，飞机起飞了。

"喂，你不是睡着了吧。"

"没有，什么事？"

"昨晚……校长和同学没事吧……"

"哦，放心，他们都很好，我们出去不久他们就把灯光熄掉开始蹦迪，楼顶的情形谁也没有发觉；那三个家伙的目标是你，没有理由去加害于他们，何况他们还得照顾那个半死不活的家伙。"

"那个狼人？他……不会没事吧？"

"他的名字是Adder，是'灰狼'能力者，强项在于速度——你应该已经体会过了。"

"Adder……他的速度确实很可怕……"

"说实话我有些佩服你的'鹰眼'了，竟然能看穿Adder的速度，而且是在你受了重伤的情况下。"

Sonja有些不好意思地笑了。

"应该是侥幸吧，当时我已经快失去意识了，但不知为什么，他的行动被我完全掌握着，似乎不全是'鹰眼'的效果。"

"看来你的'鹰眼'中还有很多秘密啊。"

"也许吧，倒是你的眼睛也很厉害。"Sonja低头看看自己身上的牛仔裤、T恤衫，"衣服很合身，也很俗不可耐，你的眼睛不错，眼光不怎样。"

"我有你最详细的资料，而且我的眼睛勉强能测量出一些不太准确的数据。"

"什么！那你没'实地测量'吧！快说！"

"当然没有，我没兴趣；关于衣服，我不喜欢奇装异服，不过你的看法我就不知道了，资料中不包括这种内容。"

Sonja先是松了口气，不过肺叶马上又被气得鼓鼓地。"竟敢用'没兴趣'做理由，这个混蛋！"因为说出的话都会被Andy听见，这话已经到了Sonja嘴边，又被她硬咽回去了。

"最详细的资料……那我的年龄你也知道了……你和我谁大一些？"

"我，一岁。"

Sonja将座位的倾斜度调了一调，换了个更舒服的坐姿。与Andy在一起有一种奇怪的感觉，明知自己对他一无所知，但Sonja没有一丝怀疑；明知他的目的还是要取她的性命（按照他的说法），但她根本感觉不出和他一起会有什么危险——她的感觉很敏锐的。而且，Sonja本是一个头脑冷静、少言少语且习惯板着脸的"冰雪女孩"，但她现在已经感觉到，从与Andy一战开始，自己已经开始有些改变了。

"这到底是……怎么回事……这个男孩……我……"一阵睡意袭来，Sonja抵挡不住，沉沉睡去。

"喂，醒醒。"

"嗯？"Sonja睡眼惺松。

"抱歉，有事需要你帮忙，能不能看看这飞机里有没有藏着什么危险的物品？"

"怎么回事？"

"抱歉，现在不要问，请照我的话去做。"

"好吧，稍等。"

Sonja闭目片刻，猛然睁眼，无形的强力 视线向四面八方放射而去。

"那是……炸弹！还不止一个！！！"

压抑着心中的惊慌，Sonja尽量平静地将这个坏消息告诉了Andy。

"如果我把炸弹拿给你，你能拆掉引信么？"

"应该可以，我在网上看到过关于拆弹的文章，不过，我还没见过真的炸弹。"

"那就够了，你有'鹰眼'，一定能行，告诉我在哪里。"

"……小心一点。"

"我知道。"Andy头也不回。

第四章　风与雪

Andy向飞机中部左侧的安全门走去，那里坐着一对老人。

"等等，Andy，那炸弹是不能被移动的。"

"那你一起过来吧，应该可以和这里的人换座位。"

"老伯，我的女友对这个安全门很好奇，我们可以换一下座位么？"

"年轻人，这门只能看，千万别打开，明白么？"

"我明白，老伯，我们也只是想看看。"

"谢谢老伯！"Sonja已经过来了。

"谁是你的女友！胡说些什么呢！"

两人坐下后，Sonja"狠狠"白了Andy一眼。

"抱歉，我想不到别的理由了。"

"算了，开始吧。"

Andy弯下腰，轻轻在安全门上摸索着，打开了一道看上去并不存在的小暗门。飞机中部是最靠近喷气引擎的位置，也是感觉最吵的位置，噪声掩盖了Andy的动作声。

"应该可以了，我们换一下位置。"

这枚炸弹并不难拆，Sonja三两下就弄好了，但她觉得这很不寻常，于是再用"鹰眼"扫视一遍，看了片刻，又惊又喜。

"弄好了么？"

"这个弄完了，不过发现了新的问题。"

"什么？"

"炸弹总共有十枚，只有一枚内置了遥控起爆装置，其余的九枚会在它爆炸后依次爆炸。"

"这是第几枚？"

"大概是第六枚。"

"意味着什么？"

"真笨!这样有五枚炸弹不会爆炸了,明白了?"

"嗯，不过，还有五枚，不是么？"

"对,接下来只要拆掉那颗最特殊的就可以了。"

"告诉我它在哪儿。"

"这个舱的第一排……行李箱……"

"喂，里面都是我的行李,你想干什么?"这声音突如其来,打断了Andy的思考,虽然听上去很不友好,但似乎也有种熟悉的感觉,Andy转头望去。

"Eagle，是你么？"

"哟，是Andy啊，你怎么会在这里？"

"我正好也想问你，先不说这个，你先把你的行李都拿出来。"

"？？？……"

"竟然会有这种东西……Andy，看来我得谢谢你。"

"别谢我，还是谢谢她吧，如果她不在这里，我们连炸弹都找不到。"

"……请问小姐芳名。"

"Sonja。"

"Sonja……"Eagle仔细端详着，"您是——"

"我是……我是Andy的朋友……"

Eagle看看Andy，诡异地笑笑。

"几位客人，请问有什么事需要帮忙么？"一个空姐走了过来。Andy示意Eagle坐回座位，他凑近空姐耳朵说了几句话。空姐脸色一变，有些怀疑地看了Andy一眼，转身离去。没走出几步，一个乘客站起身来，一把抓住空姐，另一只手用手枪抵在她的太阳穴上。"别动，否则我炸了这飞机！"

Andy向空姐笑笑："现在你相信了吧。"

空姐吓得脸色煞白，连话都说不出了。

那想劫机的家伙见根本没人理会自己，正要发作，一阵怪风骤然吹起，将空姐的长发硬是"塞"进了他的双眼，他怪叫一声，松开空姐，捂住眼睛，惨嚎连连。其他乘客见此惨状，都是大惊失色，此时又有两人站起，伸手掏枪。Sonja早有准备，双手齐挥，那两人脸上手上都中了数支银针，立刻失去了反抗能力。三个劫机犯都已束手就擒，Andy三人也坐了下来。

"Andy，你这'异性朋友'不但容貌一流，身手也不错啊。"

听到"异性朋友"四个字，Sonja秀眉微蹙，心中却是一甜。

"小姐，您也是能力者吧？"

"也？什么意思？"

Eagle笑笑，双眼盯住微微举起的右手，封闭良好的机舱中忽然刮起一阵风，将Sonja的长发轻轻吹起。

"您是——使用风的能力者？！"

"他被称作'绿地之隼'，王牌飞行员。"

"小姐还没回答我的问题……"

"她是'鹰眼'。"

"我问的是她，你插什么嘴？我说句话就让你吃醋了？"

"什么！"

"好了好了，你们两个安静一点，机长好像在说什么。"

"各位旅客请注意，刚才飞机上出现了一点意外，在几位乘客的帮助下已经得到了妥善处理，希望没有给您的旅途带来不快，飞机现在一切正常，我们将在一小时二十分钟后抵达蓝月……砰！"扬声器中传来的，分明是枪声。

"各位旅客，大家好，现在我是这架飞机的机长，欢迎大家在这架飞机上共同为反抗Olaf与Kanbei的暴行而尽一份微薄之力。"

"今天的故事还真多啊。"Andy想站起来，被Sonja制止了。

"你要干什么？"

"去驾驶室。"

"等一下，不许你一个人去。"

"我说过你没资格命令我，让开。"

"我是没资格，但这件事必须有我一份，你没听到他刚才的话么？父亲的敌人，就是我的敌人！"

"所以你才不能过去,被他们认出来你就危险了!"

"我不怕！"

"你——！"

"行了，Andy。"Eagle有力的手掌按在Andy肩上，"Sonja说得没错，而且，这事也应该算我一份——搞不定的话大家都有危险,对吧？"Andy看看Sonja，又看看Eagle，三人的眼神同样坚定。他笑了笑,伸出右手。Sonja点点头，右手紧紧握了上去。Eagle戴上墨镜,也伸出手来。"开始行动!"

"当当当。"

"谁？什么事？"

"您好，这是您要的咖啡。"

"沿着门缝放进来就可以了。"

将驾驶室与客舱分隔的安全门缓缓打开，露出一条小缝。端着咖啡的"空哥"向缝隙走近几步，突然，他把咖啡向驾驶室中猛泼进去，与此同时，他将左小臂整个塞进了门缝，并试图将门打开。

"砰,砰砰!"三声枪响过后，门被打开了。Sonja和Eagle从藏身处出来，看到驾驶室里的景象后都是倒吸一口冷气。驾驶室的防风玻璃上到处都是血

希望国内公司多创作些经典游戏，这样就不会因为游戏中的日文而恼火了。
奚为庆，19，男，243000，安徽省马鞍山市采石战备舟桥处，兴趣：电视、玩游戏、打篮球、睡觉

迹，一个人背对着门口倒在地上，头被打穿了；一个人正倚在控制台前，鲜血从手臂断处汩汩流出，他的还握着手枪的右手——在“地”上，断口整齐，显然是被那“空哥”——Andy砍断的。

“Andy！”刚从藏身处跳出来的Sonja和Eagle同时惊呼一声，Eagle一个箭步抢上去制服了还不死心的“新机长”，Sonja跑得竟摔了一跤，刚要跪倒在地上，一双有力的手臂扶住了她。

Sonja回头一看，这有些熟悉的手臂的主人果然是Andy，她有些不敢相信地看看地上的“Andy”，这才发现那人穿的是机长的制服，她低着头回过身来。

“Andy，抱紧我。”

“……什么？”

“抱紧我！算我求你！”

Andy有些不知所措，他轻轻把Sonja揽在怀里，Sonja却紧紧抱住了他，她把脸紧贴在Andy的胸口，一言不发。Andy被弄得糊涂了，Eagle是个明白人，见状便押着“新机长”离开了驾驶室，顺便拖走了那具尸体。

“心跳变快了，你在害怕，是因为我……我下手太重了么？”

“抱紧我，Andy。”Sonja头也不抬，话声中隐隐带着哭腔。

Andy叹了口气，收紧双臂。无意中，他的目光落在了Sonja雪白的脖颈上。一瞬间，Andy的眼眸变得血红，此刻他眼中看到的，是Sonja颈部大大小小血管中徐徐流动的鲜血！尤其是那条最粗大的颈动脉，正随着她心脏的跳动有节奏地搏动。他不禁咽下一口口水，同时，四颗獠牙从他口中无声地伸长、变得尖利。迟疑了片刻，他狠狠闭紧了嘴，将视线硬从那幅血红和雪白交织的诱人图画移开。Sonja浑然不觉，直到双臂被Andy轻轻分开时，她才睁开眼睛，抬起头来。如珍珠般晶莹剔透的泪珠，正从她光洁的脸颊上盈盈滑落。的确，刚才她害怕了，怕得心脏抽搐连连，但不是因为Andy的“杰作”，而是在那一刻，她以为Andy……这一刻，Sonja才发现，原来这个才认识没多久，而且以她的敌人身份出现的大男孩在她心里有多重要……

“抱歉，我得去看看那劫机犯的伤势。”

Sonja点点头，Andy绕过她向前走去，猛地停住。他回到原处，双手将Sonja脸上的泪水轻轻擦干，这才走过去拾起那只断手，然后也出了驾驶室。Sonja有点不敢相信，她轻轻抚摸着自己的脸，愣在那里。

“很痛么？”

“哼，别假仁假义了，你的胳膊痛不痛？我的枪法很准！”

“哦，我忘了。”Andy脱下制服，卷起左袖。左臂上整齐地排列着三个弹孔，但是没有血流出来，伤口附近连血迹都没有。劫机者瞪大了眼睛，大气也不敢喘一口。Andy一笑，“刚才有事，没来得及处理，就先止了血。”他吸了口气，左臂发力，只见那三颗弹头一个个被硬挤了出来，落在他的右手中，弹孔迅速愈合，连疤痕都没留下。

“给，你的子弹。”

劫机者的左手哆哆嗦嗦地伸了出来，Andy把子弹放了上去。

“能、能力者！你们、你们想怎么样？”

“不想怎样，”Eagle开了口，“倒是你们劫这架飞机想要做些什么？”

“等一下再问他吧，先把手给他接上。”

Andy左手将断手断臂轻轻接上，右手握住结合处，一道柔和的白光闪过，右手松开，劫机者的右手已经好端端地回到了原处。

“先不要活动这只手，”Andy换上了便装，“你这只手的神经要等十二小时后才能完全恢复。”

“现在该回答我的问题了吧？”

“我们共有四人在这飞机上——那三人已被你们解决了，炸弹也被拆掉了，所以我准备采取第二套计划。”

“什么计划？”

“用这架飞机去撞克里斯顿大楼。”

Andy和Eagle面面相觑，没想到他们无意间制止了这样大的一个阴谋。

“Andy，Eagle，快过来！”是Sonja的声音，Eagle叫来几个真正的“空哥”，将劫机者交给他们，两人先后进了驾驶室。

“Eagle，你是飞行员吧，那你看看，飞机这样了还能驾驶么？”

Eagle一看，鼻子都快气歪了，原来Andy刚才把咖啡不偏不倚地泼到了自动导航仪的面板上——正在冒烟，谁能用它就真是见鬼了。他立刻坐在机长的位置上，用最快的速度检查了一遍。

“情况怎么样？”

“导航仪仍在工作，但已无法向它发送指令，其他仪器……高度表出问题了！该死！”

“现在飞机的目的地呢？”

“我看看，是——克里斯顿大楼！！！”

“还有多久到？”

“不到三分钟！”

Andy眉头紧皱着，时间紧迫，Eagle没开过客机，等他切换成手动驾驶，恐怕已经……那只好赌一把了！

“Sonja，Eagle，你们冷静点听我说。Eagle，你的风能不能让这飞机的方向变一变？”

“恐怕只能微调，虽然我经常用风帮助自己驾驶战斗机……”

“那就够了！Sonja，能不能看到大楼的承重结构，还有每一个房间里有多少人？”

“可以，不过我只能看清三千米之内的东西……还很勉强……”

“没关系！那么，Sonja，弄清楚我们的飞机——准确地说是机翼撞在大楼的哪里最好，我的要求是，能够让机翼最容易穿过去的部位，而且穿过去后大

楼不会倒塌，那里的人数还要最少。”

“真是无理的要求啊，Eagle，他以前就是这样么？”

“呵呵，你说得对。Andy，你的意思我大概明白了。”

“那就好，就按你理解的去试试吧。”Eagle握住驾驶杆，试着调整飞机的航向。

“还好，虽然不能改变总的方向，但至少可以调整。”他的心脏不再跳得那么厉害了。

“Andy。”

“什么？”

看着Andy一脸的认真，Sonja想好的话一句也说不出口。

“嗯……真是个疯子啊，你！”

“哦，是么？”

“而且还是个傻瓜！”

“这……”

“不过，都算了，这次，就让我和你一起疯一次也傻一次吧。”

“嗯……随便你吧，不过，你还是先看看那大楼比较好。”

“哼！”

Eagle听着这两人的“不知所云”的交谈，心中不禁漾起一丝惆怅，他拿出手机，开机后拨出了一串熟悉的号码。

“喂，Jess，我在飞机上……”

“……”

“笨蛋！我当然知道飞机上不能用手机……”

“……”

“好，等我回去一定收拾你！一言为定，拜拜！”

“给Jess的电话？”

“呼，是啊。”

“她还是那么大的脾气？”

“呵呵，你还不了解她？”

“以后别忘了找我去喝喜酒。”

“八字没一撇呢，倒是你结婚时别忘了我，可别做了人家的驸马就忘了我们这帮穷朋友。”

“驸马？我？你说什么呢！”

Eagle看看Sonja，她正“专心致志”地看着前方，可是脸上却浮着层层红晕，他心中不禁暗笑。

“那我们来个约定吧，将来谁成家的时候都不能忘了招呼另一个。”

“说好了啊，Sonja，你是见证人，别忘了他今天说了些什么。”

“啊，好的。”

“我看到了！”

驾驶室中立刻紧张起来。

“大楼的第二十层最左侧，有个房间没人，里面承重墙只有一面，在靠近大楼的房间内侧，房间很大，应该是会议室。”

“Eagle！”

“看我的好了！”

Eagle沉着地推动操纵杆，飞机以机身为轴微微转动，渐渐倾斜。同时，机身右侧狂风大作，吹着此刻斜过来仿佛风帆一般的机翼，将飞机艰难地向左推去。

“5、4、3、2、1。”Eagle心里默念着，这是自动导航系统工作状态下对手动调整的最大允许时间。飞机猛地转回水平，右侧的机翼如同长刀一般准确地扫中大楼上Sonja指定的那个位置，机翼立即断裂，有一小段留在了大楼中，大楼微微晃动了一下，竟安然无恙，当然除了那个会议室。飞机上警铃大作，自动导航系统自动强制取消，Eagle立刻以他高超的驾驶技术和一阵阵狂风控制了飞机。

“情况怎样？”

“运气不错，机翼的碎片没打到油箱上……”

“好！Sonja，注意我们的高度，我试试与地面联系。”Andy戴上耳机，开始呼叫。可能是地面早已注意到了这架偏离了航线的飞机，立刻就接通了。

“797航班，797航班，收到请回答！”

“797？去就去？这飞机还真倔。”Andy心里暗笑了一句，他清清喉咙。

“这里是797航班，刚才发生了一些不愉快的事情，并非我们的本意，现在请求地面引导，本机急需降落。”

“这声音好熟悉啊，不会是Andy吧？”

Andy愣了一下，耳机中传来的分明是Olaf的粗嗓门，连他都亲临机场坐镇，看来这架飞机已经惊动了蓝月的高层了。

“Olaf？”

“好耳力！Andy，刚才的空中特技不错啊，没想到你小子还会这一手。”

“是我——”Andy示意Eagle噤声。

“飞机上全是黄彗的人，如果他们都是蓝月国籍，刚才我就不管这件事了。”

“混小子！你的命现在在我手里，还敢用这种口气说话！”

“我来说。”Sonja把话筒拿了过去。

“Olaf伯伯，Andy的话请您别在意，飞机上确实都是黄彗的人，请您看在我父亲Kanbei的面上救救他们。”

“是Sonja？你也在飞机上……好吧，这个忙我是不得不帮了。”

“我是地面总调度，你们的目标机场的位置是……”

“这样能安全降落么？”

“不清楚，现在飞机的状态就连飞行都有问题。”

Eagle的话没错，飞机的右翼折断了一段，如果不是Eagle用风保持着飞机的平衡，悲剧早就开演了。

“不过放心好了，飞机在我手上从来就不会出事。”

Andy笑了笑，“当然了，你可是王牌飞行员。”

“注意，距离地面还有1000米！”

这期赠的日本音乐实在太……好听了！下期也要送上！
TWINKK，17，男，100093，北京市第122中高三1班

“明白，Andy，通知全体乘客做好抗冲击准备！”

“明白！”

1000米，500米……飞机还在降落，机场上空却发生了异常的变化。原本万里无云的好天气，突然间变成了“万里乌云”，无数雪片在狂风中飞舞，一瞬间，机场跑道上就积起了厚厚的雪层，越来越厚。飞机继续下降，待接近地面时，雪已经积到了可以将飞机吞没的厚度，飞机接触雪面，立刻深陷进去。

Olaf身着蓝色军大衣，在漫天大雪中悠闲地品着雪茄，见飞机与雪堆接触，心中一块石头落地，眼中却闪过一道杀机。飞机已经被积雪吞没，速度渐渐放慢，忽然，驾驶室正面的防风玻璃“啪”地一声碎裂，雪块立即扑到了三人面前。Sonja惊得愣住，Andy一个猛扑将她压在身下，雪浪瞬间将三人淹没，驾驶室被雪填得结结实实。

Olaf满意地笑了，Andy与他有不少过节，早就想除之而后快，今天终于如愿以偿，只是可能让Sonja做了陪葬，看来得对Kanbei好好搪塞一番了。目的已经全部达到，他挥挥手，积雪立即退去，露出完好无损的飞机——除了驾驶室。

突然，驾驶室猛地爆开，雪块崩得四面飞起。Olaf吃了一惊，暗暗戒备，天空又昏暗下来，雪花再次轻轻飘起。三个人影，不，是两个，两个人影出现在已经没有外壳的驾驶室中。

第五章　屋檐下

Olaf一步步向飞机走来。那两个人影，在他眼中渐渐清晰。

“那个是Sonja，那个……不认识……Andy呢？”

又走近几步，“原来Sonja还架着一个人，那个应该就是Andy了。”

Eagle居高临下，冷眼望着Olaf。刚才他在千钧一发之际用小型旋风将自己护住，毫发无伤，但是Andy，就没这么好过了。

“Andy的情况怎样？”

“他昏过去了。”

“刚才的雪是受到Olaf的控制而攻击我们的，Andy肯定受伤不轻，你带着他快走，找个地方让他复原。”

“那你……”

“我在这里和他比个高低。”

Sonja点点头，正要跳下，Eagle叫住了她。

“什么？”

“Andy是个有话说不出的人，而且他太看重任务，常常忽略自己的想法。”

“你的意思是？”

“如果你想得到幸福，就不要等待，你的矜持他是不明白的。”

“……谢谢你。”

“还有，到时候别忘了找我去喝喜酒！”不等Sonja回答，Eagle已经跳了下去。

Sonja“听”出了Eagle的第三句话：“这机场应该已被蓝月军团团围住，从这里是冲不出去的。”

“那么，采取相反的策略吧。”

Sonja架着Andy艰难地回到了客舱，出乎她的意料，几个空姐正等着她。

“公主殿下，这是您同伴的旅行包，您的挎包也在里面。”

“你们……”

“我们是Kanbei陛下专机上的工作人员，您8岁时我们曾见过面，现在，您长大了。”

“父亲的命令是？”

“那已不再重要了，我们虽然人微言轻，但斗胆进一言：您不应该总生活在陛下的庇护中。”

Sonja的笑眼中闪耀着泪光，她用力点点头，将分量不轻的包背在肩上。

“殿下请稍等。”

“还有什么事？”

“蓝月现在正是秋冬交接，这两件大衣请殿下收下。”

“谢谢！”

Sonja放下包，细心地为Andy穿上大衣，又套上自己的，一切准备妥当，她迈开了脚步。

“全体人员注意！”

她身后，“空姐”领班大声吼道。

“有人在这架飞机上看到公主殿下么？”

“没有，长官！！！”

震耳欲聋的回答声在飞机中回荡。

所有的乘客都站起身来，目送Sonja离去。对于把自强看得比生命还重要的黄彗人来说，独立是一个人成年的象征，现在Sonja正走向属于她自己的人生路，公主做出这样的选择，才是真正的众望所归。

飞机外，风雪交加，整个机场上白茫茫一片，什么也看不到。Sonja用“鹰眼”扫视一圈，不出所料，飞机已被围得严严实实，到处是荷枪实弹的士兵。不过，只要是包围圈，就一定会有最薄弱的一处。

……找到了！Sonja一步步向那个方向走去，她暗暗感激Eagle，多亏他用风将雪花卷成了“雪暴”阻碍了士兵的视线，否则现在她和Andy恐怕早被子弹打成蜂窝了。

正是时候！Sonja手中银针激射而出，两名蓝月士兵无声无息地倒下，由于风雪太大，他们旁边的同伴——仅仅在五米之外——根本没注意到，包围圈被悄悄地撕开，Sonja架着Andy，消失在漫天的大雪中。

另一边，Eagle与Olaf的决斗场上，险象环生。这两人都是能力者中的登峰造极者——元素系能力者。正如Eagle具有操纵风的能力一般，Olaf可以随心所欲地控制雪。攻守兼备，无懈可击（几乎），

这就是他们的特点。“再打下去就太危险了。”Eagle暗想。美丽的雪花到了Olaf手中就变成了无坚不摧的武器，虽然Eagle时刻不忘以旋风护体，激战数十回合后他身上还是挂了不少彩。更糟的是，他没有穿冬装，早就快冻僵了。苦苦支撑，终于，他瞥见了Sonja和Andy的身影。

极限了！他集中注意力，卷起一阵力道强劲无匹的狂风。这阵风在他周围快速旋转，竟然将他卷起，转眼间带着他飞得不知去向。Olaf骂了一句粗话，转身回去了。Eagle的出现打乱了他的计划，大费周章之后竟然一无所获（他也看到Andy和Sonja离开，但苦于被Eagle缠住，鞭长莫及），令他气恼不已。“Andy，这次算你命大。咱们后会有期！”

Sonja学着Andy的做法，不多说话，不断更换出租车，不收找回的零钱——Andy的包里各国货币都有厚厚几捆，就这样，两人进入了市区。Sonja的目的地是这个城市最高级的酒店。从Olaf的角度考虑的话，她和Andy此刻如同丧家之犬，选择落脚处时应该会尽量找些偏远僻静的地方。所以不用多久，蓝月的士兵就会对任何可疑的场所进行搜索。

虽然不敢肯定，但直觉告诉Sonja，大酒店会是他们最后的搜索地点。现在，最重要的是Andy的康复，而他需要的只是时间。

马上就到了，Sonja在包里翻找片刻——不出所料，Andy果然有各国国籍的护照。等一下。Andy有这些不足为怪，为什么他会准备了她的护照呢？难道说，Andy早就准备好带着她离开黄彗么？

Sonja突然打了个冷战，一个她以往只会在电视、小说中接触到的词跳进了脑中。绑架？！再等等。Sonja仔细比较着两人的护照。这两份是橙星居民的出国护照，格式、编号、签发日期……该有的一样也不缺，即使拿给签发这护照的橙星部门，恐怕也看不出有什么可疑。但Sonja注意的不是这些。她发现，自己的护照看上去比Andy的那份新一些。而且，两者的纸张似乎有些不同。那么，自己的护照应该是Andy在黄彗赶制的。终于放了心，车也到了酒店门口，Sonja付了钱，三步并作两步地走进酒店，立刻办好了入住手续。在“两人关系”这栏里，她略一沉吟，最后在“夫妇”这个选项下打了勾。

Andy仍然昏迷不醒。Sonja轻轻解开他的衣扣，然后翻转他的身体，将他的衣服缓缓脱下。

看到Andy的背脊，Sonja低低一声惊呼，眼圈立刻红了。Andy背上到处皮开肉绽，已是血肉模糊，最夸张的是整个背脊都被冻得坚硬如冰，寒气逼人。Sonja想起在驾驶室里的那一幕，如果不是Andy用身体护住了她，她也会……

“Andy到现在都没有好转，也许就是因为他身体的温度过低吧。”

Sonja开始采取对策，她在浴盆里放满了热水，想了想，又全部放掉换了冷水。她把Andy“放”进了浴盆。“记得家里的厨师在处理冻肉时，就是用冷水泡的。不过，要泡多久呢？”没办法，Sonja只好搬来一把椅子，守在Andy身旁。

这个办法很有效，一个小时过去后，Andy的脸色好了不少，Sonja试着碰碰他的背，发现已经解冻了。于是她把水全部放掉，将温水缓缓注入浴盆。一刻钟后，Andy的体温恢复正常。Sonja吃力地把Andy弄出浴盆，给他穿上睡衣，扶到床上，盖好被子。“这回应该行了，”Sonja满意地擦了擦汗，“Andy啊Andy，就算你真有女友，也未必能像我这样照顾你吧。”“有些饿了，你也饿了吧，贪睡虫？我去买些吃的，不要乱动啊。”

Andy悠悠睁开眼睛。

“好热啊，这里是……什么地方？”他坐起身来，仔细观察着这个陌生的房间。一阵甜美的歌声，飘进了他的耳中。

“听起来，好像是Sonja。”他猛地想起在飞机驾驶室中的那个瞬间。“Sonja……应该没事吧，否则是谁把我带到这里来的呢？”

“是Eagle么？对了，Eagle现在在哪里呢？”

也许是刚刚从昏迷中苏醒的缘故，Andy头部一阵剧痛，痛得他闭紧了眼睛。

“你醒了？”

Andy睁眼望去，只见Sonja正站在他眼前。Sonja刚刚出浴，犹如出水芙蓉般说不出的清丽可人，她身着睡袍，睡袍的束腰将她完美的身材表达得淋漓尽致，Andy看得竟呆了，半张着口说不出话来，好似有鲠在喉。Sonja看他这副模样，对他轻轻一笑，一张俏脸却微微红了。

Andy猛然醒觉，他移开视线，低头不语，Sonja心底暗暗赞许，走到床的另一侧坐下。

“这里是……？”

“月晕酒店，我们现在在蓝月的首都——月华市。”

“飞机安全着陆了吧，后来发生了什么？”

Sonja便把他昏迷时发生的大事小情简明扼要地说了一遍，只除了将他泡在浴盆里解冻的那一段。

“那……这……是怎么回事？”

Andy指指自己身上的睡衣，又看看一身睡袍的Sonja，他有些紧张，Sonja感觉得到。

“还用说么？你自己做的好事。”Sonja头低了下去。

“啊？？？！！！我……我做的好事？难道？！”

“嗯。”Sonja望着Andy，轻轻叹了口气。

“……　……　……”

“你……你要干什么？”Sonja的呼吸变得急促。Andy下了床，面对Sonja站定。

“我在失去意识时，对您犯下了不可饶恕的罪行，请允许我以这种方式向您道歉！”他手一抖，那柄闪着寒光的弯刀便出现在Sonja眼前，他反手

握刀，向自己的心脏猛刺过去！

Sonja大惊失色，向Andy猛扑过去，不知是她救人心切动作较快，还是Andy刚刚醒来手臂酸麻，Sonja在弯刀刺入Andy胸口前抓住了他的手腕，牢牢地。两人一同倒在地板上。

Andy双眼紧闭："您不让我自尽，是想亲自动手吧，那就请给我一个痛快的解脱，用这把刀插进我的心脏，我不会使用'回复'能力的！"

Sonja默不作声，先夺了Andy手中的利刃，然后站起身来。"你给我站起来。"

Andy起身，站得笔直。

"不明白是么？那你就听清楚，你英雄救美心切，被Olaf的冰雪冻成了冰棍，害得我费了好大力气架着你到处跑，在这里给你解冻时难道能把你连衣服一起丢进浴盆啊？你的衣服我已洗了，还在晾着，不让你穿睡衣穿什么？我刚刚洗了澡，没有衣服换，不穿睡衣穿什么？！你说你这脑子里想的都是些什么？你说，说啊！！！"Sonja越说越气，想起这一天的奔波和担惊受怕，心里一阵酸楚，她又扑在Andy身上，号啕大哭。

Andy听得一愣一愣地，好容易搞清楚她说的是怎么回事，又见她大哭起来，顿时慌了手脚，他见惯刀光剑影，却对这女孩儿的眼泪无可奈何，只好轻轻抱住她的肩膀，一只手抽出空来在她的玉背上轻轻拍着。

Sonja止了眼泪，气呼呼地坐到床上，"你，饿了吧？"Andy抓抓头发，"嗯，是有些。"

"吃的都在床头，还不把肚子填填。"

Andy拿了那口袋，想要开溜，Sonja眼明口快，"想去哪？坐过来吃！"

Andy叹了口气，自己以前还说她"没资格命令"，现在……真是……唉！随手一抓，Andy拿出了一个番茄。"真是个细心的女孩啊，"Andy想着，"不会是从我的一句话里就听出我喜欢吃番茄吧？"

"看番茄干什么？不喜欢吃啊？"

"啊，不不不。"Andy赶紧"狼吞虎咽"起来。

不出他所料，Sonja只知道他喜欢番茄，这口袋里除了番茄，都是些他不太中意的食物——比如七宝浆、甘治、乳昔……

"这也太巧了吧？"他"痛苦"地想，"我讨厌甜食，她不会最喜欢这些吧？"不过他实在是太饿了，所以没过多久，他就开始了真正的"狼吞虎咽"。

"好吃么？"

"嗯。"

(Sonja微笑。)

"嘿嘿嘿。"

"你干什么！"

"我在笑啊。"

"你那也算是笑？！"

"是啊。"

"算了，太晚了，没精神和你吵，我睡了。"Andy站起来，向沙发走去。

"去哪儿？"

"我也去睡觉。"

"……上次，你就是在沙发上睡了一夜，对么？"

"不全对，那天凌晨我们才到旅馆，只睡了半夜不到。"

"……上次，我背上的伤是你治好的，对么？"

"嗯，我的能力可以给别人疗伤，只是效果差一些。"

"……谢谢你。"

"那不算什么。你累了，休息吧。"

"……回来，Andy。"

"……什么？"

"不要在沙发上过夜了，很难受，是吧？"

"……不行！"

"这床原本就是双人的，很大，你可以睡得很舒服。"

"……Sonja，别开玩笑了。"

Sonja沉默了，她突然下床，把Andy硬拉过去。

"这边……"Sonja用手在床上比划着，"是你的，不许越过这条线，否则……哼！"

Andy看着Sonja，无可奈何地笑笑。"好吧，再听你一次。"

他打开旅行包，取出一个注射器和几瓶药水，很专业地做好准备，然后将药水注射进自己的胳膊。

"你……在做什么？"

Andy闭目不答，额头上汗珠滚滚而下，浑身肌肉紧绷，微微颤抖，看上去很是痛苦。

"你……不会是在吸毒吧？"

Andy摇摇头，苦笑一下。

"我和吸毒者差不多，都是不得不使用药品。"

"我不明白。"

"我每周都需要注射一次，因为它，现在我可以称自己为'人'。"

"我还是不明白。"

"不要问了，你不会希望明白这些的……睡吧，也许明天这里就不再安全了。"

"晚上不许和我抢被子！"

"明白了……呼呼……"

Sonja翻了个身，定定地看着Andy熟睡的脸庞。

"这几年，追本公主的帅哥俊男也有几打了，不过我谁也没正眼看过……他们不知道我是公主，但是把我当作公主般对待；而你知道我是公主，却让我忘记了自己是殿下……好像是第一个呢，你……"可是……你好像根本不明白我在想些什么……你心里想的又是什么呢……"

她想起了Eagle的话。

"难道，真的要我说出来么？"

"好累啊，该睡了……"

——未完待续



我被小樱撞了一下腰

文/绫小路义行
编/雪人

“樱”这个名字，对于日本女性来说，其普遍程度不亚于中国乡村间广泛流传的“翠花妹”“水生哥”之类的随处可闻。就是这么一个极其平凡的名字，在广井王子手下变成了开着锅炉乱跑的女战士（哦……那个锅炉应该叫“光武”才对……），在岸本斋史笔下变成了人格两极分化的女忍者——而到了CLAMP这帮成天老不正经的欧巴桑那里，则立刻一夜暴红成了全民级的大众偶像。

看看那个小学女生在荧幕上一呼百应风光无限，私底下不知有多少女孩痛苦地咬破了手绢：“我，我也叫樱啊……可是我为什么就要这么默默无名地一直老成黄花菜呢？”

因为有魔法。

魔法少女题材的动漫作品在日本从来都不缺FANS追捧，这种又老套又滥俗的剧情设定居然从国内广泛接受的替月行道开始，直到十余年后的今天依然都不减魅力浪潮，日本人的萝莉控心态是与“中年秃头男子”的OTAKU典型形象一同发展与时俱进的。

这边厢翠花端出了酸菜鱼，那边厢小樱拿起了魔法棒——少女时代的贫富差距已经显露端倪。

魔卡少女樱，华丽的少年儿童剧开始上演。



CLAMP就是有本事把一个丢在路边连流浪狗都不会有兴趣的题材（包子？），发扬光大成为“你不得不看的20个经典”。而且明知道接下来会出现什么人，会发生什么事情，甚至连对手在什么时间会华丽地挂掉都能准确无误地预测出来，但我们还是会在看完CLAMP的“精心”安排之后，流着泪地大喊“这才是经典啊！”——从某种意义上来说，CLAMP的确是骗稿费加骗眼泪的高手。

一晃十来年过去了，CLAMP这个女性团体也从“姐姐”、“阿姨”顺理成章地过渡到了“奶奶”的阶段。

然而鞠萍都已经名正言顺地做了奶奶，却还是以“姐姐”自居，由此我们见识到了女性在年龄问题上的毫不妥协。

其实一直怀疑动漫作品中人们的视力是不是普遍有问题：超人与克拉克也就只是一副眼镜的区别，可从来没有敌人会把戴了眼镜后的克拉克当成那个内裤外穿的SUPERMAN（再次纪念刚刚去世的里夫）水兵月也是换了衣服连口红都没抹的毫无改变，但月野兔的本尊就跟路边的石子一样从来没有进入过敌人的搜索范围之内。到了CLAMP时代，那个叫木之本樱的小女孩也是心安理得地在“我是小学生哦”和“我是魔法使啊”之间来回切换。同样的，屏幕前的观众也不停地随之更改着自己的惊叹：“一个可爱的小萝莉呀……”“一个穿着超华丽洋装的特级可爱

小萝莉呀！！”（汗，这什么心态啊……）

木之本樱，光是名字就足以引起话题的女生（啊……原来她不叫“本之木樱”的吗？），从小就被培养出了具有时装模特的天分。除了运动神经发达之外，在其他方面都算得上相当普通。可她就是凭借着可爱的外表肆无忌惮地掩盖了什么都很弱的缺点，就算是不小心摔倒也能招来成片的“她连跌倒都那么可爱”的无原则惊叹。在一次无意中不小心打开了封印着库洛魔法卡的魔法书（好像无数的故事起因都是从这个“不小心”开始的），于是就肩负起了拯救全人类的伟大使命——我们的命运就被这么个小女孩随意操纵着吗？总有种朝不保夕的不安全感。随后遇见的小可也是个没什么自觉性的库洛守护者，偏爱甜食并总是以一副布偶形态出现的他，在红豆冰和守护世界的两难选择面前，总是会没有义气地先吃完红豆冰再去履行义务——突然想到了类似“我跟你妈一起掉进水里，你先救哪一个”的无理取闹。可，可是绫小路也不会游泳啊……哭！围绕着看上去就不可靠的主角，我们的生命安全似乎还不如期末考试的成绩排名重要——这就是小学生的天真思维逻辑啊。



大道寺知世与小樱的关系是那种不清不楚不明不白的两小无猜。从故事的一开始就形影不离陪伴着小樱的知世，有着青梅竹马般的第一印象，而整天手拿V8四处拍摄的习惯，更是水深火热地让无数大学毕业都没能混出台数码相机的高级知识分子们愤怒地叫嚣着“朱门酒肉臭”。不过要是换作个中年大叔没事总拍录像，就难免要被人非议成“好可怕，又是个变态”之类的毁人清白了，而知世就算24小时跟踪追拍小樱也不会有人觉得哪里不妥，由此可见相貌歧视还是很严重地扎根在广大人民心中的……当然，作为小樱形象顾问的知世更是足以羡慕死邻家老妈的乖乖女典范——除了是知名摄影师之外（为小樱拍摄的录像都是精美的杰作啊……），小樱每次战斗时穿的各色洋装都出自知世之手——她真的只是一个小学生而已吗？她真的不是因为遭人嫉妒而被强迫灌下毒药，以至于身体变小的吗？无可否认的是，知世也是可爱的女生，本来还憧憬着她与小樱这对姐妹能继续这么友情地久天长下去，长大后组成个TWINS啊SHE啊或者SOS什么的偶像团体，结果知世时不时地丢出句让人寒毛倒竖的告白，还是让人彻底粉碎了对于两人未来“你去拍《流星花园》，我主持《康熙来了》”的美好愿望：V8里拍的全是小樱的音容笑貌（可疑……），日记里全是对小樱点点滴滴的思念（更可疑了……），一开口就是“因为小樱是我最喜欢的人”（不用怀疑了吧……）——由此可以一锤定音地把《魔卡少女樱》归类到GL题材作品中去，CLAMP果然在玩够了夜叉王与阿修罗、皇昴流与星史郎之后（这话说的好奇怪），改换了胃口开始荼毒纯洁少女的心。



小樱对于雪兔的爱慕完全是“大哥哥，长大后我要做你的新娘”般《贫穷贵公子》式的无厘头，而这个迟钝的眼镜男除了有暴饮暴食的坏习惯之外，毫无建树地四处散播着爱的种子（啊，他又在骗小弟弟小妹妹的感情了！）。可惜桃矢的出手比小樱快的多，以“哥们”的称呼掩人耳目，却用“这是你嫂子”的眼神威胁小樱不许吃窝边草。好在木之本家的关系一向和睦，兄妹争爱的家庭纠纷并没有蔓延成手足相残的千古悲剧，反而是买一赠一地揭穿了雪兔“大鸟？飞机？天使！”的真实面目。身为与小可肩负同样使命的库洛守护者——月，他在化身为人类男子“月城雪兔”之后，一方面为了保存自身仅剩不多的能量，一方面在暗中监视着小樱与库

看到GBA SP，而将退出舞台不禁感慨，“曾经沧海难为水，除去巫山不是云啊”！
袁巍，18，男，730030，甘肃省兰州市南昌路101号二单元272，兴趣：学习、动漫、魔兽、睡觉



洛卡的动向。可惜咸蛋超人没有阳光也无法发射超人光线(这个类比角色的形象倒实在有点……),没有能量的月也濒临消失的危机。关键时刻王子吻醒了王子(原来当年被纺车扎破手指的是王子的吗?):桃矢将自己与生俱来的强大魔力输给了月,这种类似于捐献骨髓的义举坚定了王子与王子之间的联姻关系,也斩草除根地绝了小樱对嫂子那点小不正经的念头。

理论上来说,家里有着桃矢这样的哥哥是件值得炫耀的事情:长的帅,头脑好,运动万能……只要搬个小板凳坐在家门口,就可以等着收女孩子们送来的贿赂(下次记得买松子口味的蛋糕!),再传播些"他喜欢平角内裤"这样的花边新闻(啊?我买成了三角的,怎么办?!)。

可惜桃矢的个性是真正意义上的恶劣,板着张一本正经的脸来开玩笑本来就是件极具杀伤力的事,连亲生妹妹都忍不住要捉弄的脾气实在是让人质疑着"虎毒不食子"的正确性。不过这小子显然也不是省油的灯,观月歌帆的登场轻易地就粉碎了无数男性常对情侣说的"你是我的唯一"的谎言。一边温柔缱绻地"照顾"着雪兔,一边又在昔日恋人的面前做依依不舍状,这种同学与老师通吃的行为从一定程度上严重干扰了学校的教学管理。聪明的歌帆识相地退出,以留学的名义杀出日本,又因为库洛魔卡的事情杀回老家,留下个"我还是单身哦"的悬念就不带走一片云彩地消失闪人,空留无数男同胞此起彼伏地干咽口水。

李小狼的登场是CLAMP基于平衡萝莉控潜力股基础上,为正太饭提供的一支实力股。这个来自香港的小男生除了名字有着令《动感新势力》的读者阵阵慌乱的可爱之外(《动新》的那只小狼是恶魔……残念),长相更是百分百"哎呀,小弟弟好可爱,让姐姐抱抱"的卡哇伊。可惜这小子从登场



起就没什么英勇作为:先是暗恋雪兔,随后喜欢小樱的作为让人怀疑他是不是一只小号的色狼(雪人:-_-b 这个比喻好过分……);随后看着月也会脸红的不争气表现,更是斩钉截铁地可以将他看做一只超级花痴(雪人:-_-# 这个比喻更过分了)。可他毕竟是原装正版的第一男主角,与小樱艰辛谈恋爱的画面看起来也是赏心悦目——摈弃了青春言情剧"第一天牵手,第二天拥抱,第三天关灯"的俗套模式,小樱与小狼的感情反而清新得好比在大夏天冲了个凉水澡。等等!他们还是小学生吧?!绫小路小学时问女同学借橡皮还面红耳赤的羞涩,到了这年头已经正大光明地转变成"我们要永远在一起"的海枯石烂了吗?再留意一下小樱身边的人:喜欢瞎侃的山崎贵史与把辫子扎成两条蜡肉肠的三原千春,长相可爱到足以气死洋娃娃的佐佐木利佳与人品绝对存在严重问题的体育老师寺田良幸……一定不可以忽略小学生的情感世界啊!要用纯洁的思想引导小朋友们啊!小狼手下留情给我预留几个萝莉啊!(雪人:-_-#)

值得表扬的是,李小狼在"娶个外国老婆"的强大诱惑之下,断然拒绝了与李苺铃通婚的有力威胁,这种不再重蹈贾宝玉薛宝钗式近亲结婚悲剧的举动,无疑是对计划生育这项基本国策的良好贯彻。(雪人:绫小路一定想找死……)

东泽艾力欧的出现本来加深了观众"岳不群又回来了"的初步印象,可他随后对小樱频频示好,和结尾不惜扮演反派促成小樱力量提升的行动,又向世人宣告了"其实我是岳灵珊"的苦情和无奈。(雪人:>_< 我快受不了这种BT的比喻了!)作为大魔导师库洛里德的转世,尽管力量只有原来的三分之一,但神秘和耍酷却是库洛里德三倍还加一。身边同样拉风地带着两个随从:平时以吊眼猫形象出现的斯比,和根本就是以人妖自居的秋月奈久留——叫艾力欧的小鬼跟他的前世一样可恶兼欠抽!

库洛里德的欠抽源自于他身为世上最伟大的魔导师,却没有一点武林盟主的觉悟(……大致意思差不多)。在穷极无聊地制造出了蕴涵他全部力量

大学之前,我不认识"你",你不属于我。可有了你,却真的不想失去——《掌机迷》
吴迪,18,男,310018,浙江省传媒学院生活区1栋332室,兴趣:游戏、藤井树的小说

的库洛魔卡之后，就一点义务也不尽地驾鹤西去，光留下媲美原子弹的危险存在于世界上，也不想着把引信拔掉。随后又以转世的身份出现作乱，好歹金蝉子的转世还有着“吃他一块肉就能长生不老”的驻颜功效，而艾力欧没有被人踢飞就已经是看在他尚且算正太的份上了。至于剧场版里出现的东方女鬼（反正不能叫仙女），更体现出了库洛里德生前的风流不羁——这身前帐还要小樱来帮忙清算，谁比较不厚道立刻就能体现出来。

作为CLAMP笔下的热门作品，TV版的《魔卡少女樱》开播以后就掀起了不断上涨的热潮。其轰动程度更是令同为魔法少女题材的其他作品相形见绌，而到今天小樱都快成老樱了（老、老鹰？），库洛魔法使的威名还是有如“天王盖地虎”般如雷贯耳。



自然，如果没有相关游戏推出的话，日本厂商也不叫日本厂商了，“游戏动漫坛”也不叫“游戏动漫坛”了，绫小路义行也不叫绫小路义行了……（雪人：不要以为码字骗稿费这招我看不出来……）

从GBC时代开始，《魔卡少女樱》就开始加盟到了掌机阵容里，而首发游戏正是当年被许多玩家津津乐道的《魔卡少女樱：友枝小学校大运动会》。由于受GBC技能限制，不能以更多元化的游戏类型来诠释原作，但集合了十余款小游戏倒是将原作“可爱”这个精髓完美地继承了下来。而且因为GBC已经可以显示简单颜色的缘故，使得色彩绚丽的动画版角色都活灵活现地在游戏中得以保留。不过由于游戏类型的原因，可以看的出来这款作品是针对女孩子推出的小品型休闲作品。

在GB系主机上推出的第二款游戏则不再局限于MINI小游戏的单一类型，直接以《魔卡少女樱》全名为标题的这一作则是采用了以捕牌为线索的AVG类型作为主体，也是真正意义上将动画搬上掌机的开始。相对于《友枝小学校大运动会》，这一作的发色度明显有提升，画面看上去较为温馨，卡片式的进行过程也显得十分有趣，为后来GBA版的到来做好了铺垫。

GBA主机取代其他掌机一统江湖之后，全新的强大机能也预示着小樱的冒险有了新的舞台。《魔卡少女樱：库洛魔法使》的推出又一次让嚷着“好可爱呀好可爱”的玩家聚到了小小的液晶屏前。虽然也是以搜寻卡片为主题（其实原作的主题也是同样的简单），但大量的迷你游戏里并没有出现类型相同或者风格接近的现象，24关的设置也让FANS大呼过瘾，适时加入的语音效果和满屏特写更是让正太饭和萝莉控们激动得热泪盈眶。作为小樱的FAN，这部作品的确是不可忽视的优秀之选。

《小樱和她的朋友们》一面市就赢得了相当程度上的关注。与动画几乎完全相同的流程令观众在转变成玩家之后，可以在GBA上欣赏到原汁原味的剧情，而丰富的真人配音和动画片段也令游戏光是看上去就显得华丽无比。剧情以TV动画的后半部为主线，从艾力欧的登场直到小樱收集完全部的卡片，可以说是对动画的完整重现。虽然类型上还是大多数玩家鲜少触及的卡片游戏模式，但这并不影响FANS的空前热情，何况动画和漫画的主题本来就是围绕着库洛魔卡展开的。

不仅仅是这些官方的游戏不断地在GBA上展现着小樱的可爱笑容，一些同人的改编作品也是相当的有趣。其中最出名的就是《恶魔城之小樱版》了，利用了KONAMI著名动作游戏《恶魔城 白夜》的引擎，但角色全部换成《魔卡少女樱》里的人物，这样的恶搞倒显示出制作者天才的创意和优秀的技术，有兴趣的朋友不妨去找来玩玩。

蝉联日本读者票选的最受欢迎的女主角第一位的木之本樱（真的不是“本之木樱”吗?），可以说是一个阶段日本动漫经典形象的代表。无论是那些华丽到让男人女人都心生嫉妒的洋装，还是华丽得让天马流星拳自惭形秽的卡片攻击——小樱的包装就只能用“华丽啊华丽”来形容！

收起张大的嘴巴，擦干嘴角的口水，扶起脱臼的下巴……看着这出小正太与小罗莉的少年儿童剧，即使是已经渐渐成熟的我们，也能心领神会地由衷一笑吧？话又说回来，在CLAMP最新作品《翼》里，小樱与小狼都已经长大成人，而思春期未满版的“她和他的故事”显然失去了当初的魅力。故事围绕着小樱的心碎成无数片碎片展开，小狼满世界地去搜集心之碎片，听起来可疑得让人想到了一颗名叫“四魂之玉”的玻璃弹珠。而这部汇集了CLAMP大部分作品经典人物的全新漫画，只能跟“炒冷饭”这三个艰辛的字眼联系在一起。我们心中的小樱和小狼，还是那两个在友枝小学念书的小孩子……正因为那份纯洁无邪的童真，才最能唤醒我们心中深处被掩藏许久的对于童年的回忆——可为什么我的回忆里没有那个脸红说喜欢我的可爱小女生啊！（雪人：切~）

《魔卡少女樱》，不经意间你就会被她轻轻地撞了一下腰，然后满是铺天盖地的笑声。

http://www.xinga.com.cn

八大最新功能

SUPER MEMORY HUNTER SMS 2

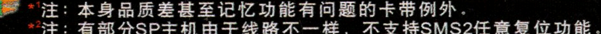
HUNTER

SUPER MEMORY HUNTER

SMS 2-存档+修改

最新功能：

- 完全保留SMS记忆棒一代的全部功能！
- 全新的中文化界面，使用更方便！
- 可以在GBA主机上直接修改游戏,，通关易如反掌！(具体的游戏修改实例请看http://www.xinga.com.cn/sms2.htm)
- 具备任意复位功能，轻松对应任何种类的合卡！
- GBA历史上全球第一款真正的记忆卡，支持任何类型的卡带*1，就算卡上电池完全没电，也可以正常记忆！
- 最大容量可达128M，10年数据安全保存期！
- 完全对应所有版本的GBA和SP主机*2！
- 内置数据指示灯！



*1注：本身品质差甚至记忆功能有问题的卡带例外。
*2注：有部分SP主机由于线路不一样，不支持SMS2任意复位功能。

详情请洽邻近经销商



次世代商城

商城新气象，新品一箩筐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！



喜欢可爱的小东西？还是想要个帅炫耀一下？那就赶快来看看本次的新商品吧。可爱到让人吐血的哆啦A梦不倒翁和龙珠Q版第三代，实用的网王毛巾和胸章，再加上有够酷又可以拿来COSPLAY的火影手套。难怪连我们的编辑也要等不及拿来炫耀一下啊！



圣嘉电子产品专区

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum



特别推荐 特价

超级记忆棒第二代(月光宝盒)

- GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

¥68 编号：1258



特别推荐



SP 1400毫安超能锂电池

- 是原装电池两倍以上容量

¥89 编号：1247



特别推荐



GBA-SP AV立体声接收器

- 可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

¥199 编号：1236



特别推荐

智能电子分插

- 四组AV+两组S端子输入
- 自动侦测输入信号，高保真还原

¥65 编号：1225



特别推荐

PS2专业级五头分量线

- 显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

¥65 编号：1179



SP外置电池盒(充电器)

- 使用四节7号电池
- 通过CE认证
- 可快速完成GBA紧急充电

¥29 编号：1124





特别推荐

迷你PS-PC手柄转换器V代

- PS或PS2手柄以及周边即插即用
- 带震动可编程

¥49 编号：1012



GBA 4MB超级记忆棒

- 可备份各种卡带的存档
- 长年不掉档

¥49 编号：1056



SP音箱+风扇

- 打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备
- 音箱与电扇开关独立
- 使用7号电池两节

¥49 编号：1203



特别推荐

GBA(SP)第二代中文金手指

- 内置600个游戏密码
- 可自动搜索主码

¥79 编号：1113



特别推荐

GBASP耳机转换线

- 做工精细
- 可接上更高级耳机

¥19 编号：1180



特别推荐

SP防划防震套

¥19 编号：2057

GBA豪华尼龙手提包

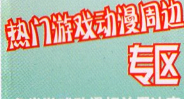
¥16 编号：2013



PS转XBOX震动转换器二代

- 震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

¥39 编号：1023



热门游戏动漫周边专区

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn



新款上市

网王毛巾

- 带着网王入浴？这绝对不是个梦想。不过，这么可爱的……舍得用吗？

¥19 编号：4688





新款上市

火影手套

- 绝对酷的火影手套，COSPLAY忍者的时候也能派上用场。（手背附有金属片，佩戴时请勿对他人挥舞。）

¥36 编号：4699



新款上市

哆啦A梦不倒翁10件组

- 每款哆啦A梦的表情均不同，而且生动有趣。看着这么多哆啦A梦和他的妹妹在你的桌子上摇头晃脑的，是不是打从心里觉得陶醉呢？

¥36 编号：4712



新款上市

超卡瓦依！第三代登场！

龙珠Q版人物水晶座珠第三代十件组

- 第三代人物采用那巴与贝吉塔侵略地球时的形象。塑胶材质，平均高约6cm。

¥36 编号：4723



新款上市

网王胸章3件组

- 越前龙马、不二周助、手冢国光三大人气角色齐聚一堂。有他们别在你的衣服或者书包上，感觉自然非同一般。

¥39 编号：4701



火影项链

- 赶快来体验一下将火影里的鸣人、我爱罗等一干人气角色扣在衣服的拉锁、笔袋、书包上的感觉吧！

¥25 编号：4667



火影金属挂坠5件组

- 火影Fans不可错过的时尚吊牌，做工精细，当然也是COSPLAY的必备佳品啦！

¥39 编号：4666

ISBN 7-88362-465-2



ISRC CN-D16-04-375-05/V·J6

定价:9.80元

长春电影制片厂银声音像出版社

北京次世代科技发展有限公司 制作